コンピュータゲーム情報誌

昭和60年4月2日第3種郵便物認可
昭和60年5月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻5号通巻5号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号

ビープ

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1985
5月号

特集 やっぱりファミコンてかあッ

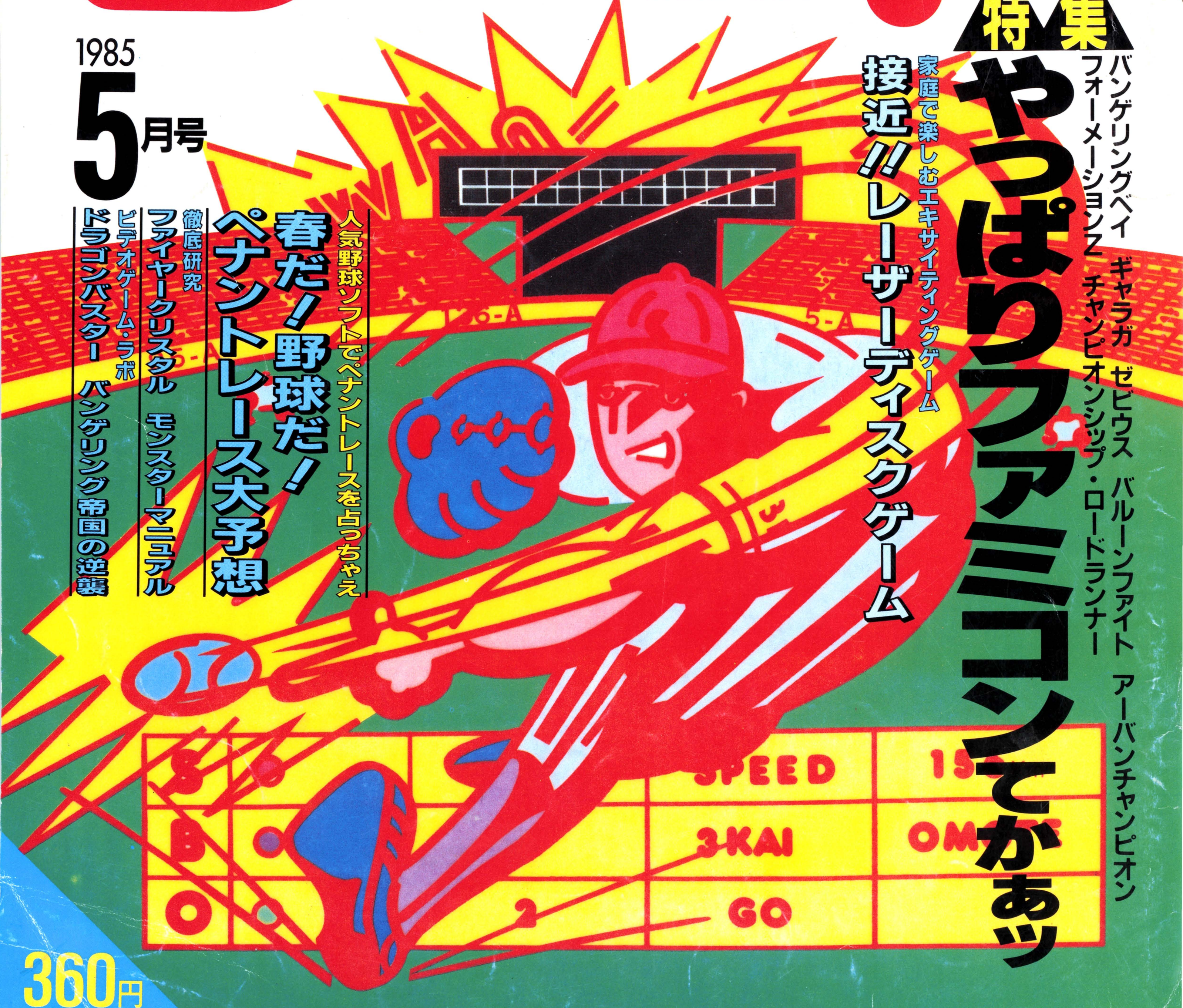
バンゲリングベイ　ギャラガ　ゼビウス　バルーンファイト　アーバンチャンピオン
フォーメーションZ　チャンピオンシップ・ロードランナー

家庭で楽しむエキサイティングゲーム
接近!!レーザーディスクゲーム

人気野球ソフトでペナントレースを占っちゃえ
春だ！野球だ！ペナントレース大予想

徹底研究
ファイヤークリスタル　モンスターマニュアル

ビデオゲーム・ラボ
ドラゴンバスター　バンゲリング帝国の逆襲



360円

MITSUBISHI

技術がつくる高度なふれあい *SOCIO-TECH*



青春はレタス。君たちのLet us! Letus。

青春は汗と涙と体力だけじゃ、もったいない、首からうえも、うんと遊ばせて、いつも新鮮なのがいいみたい。16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵したLetusだったら、誰にでもすぐやさしい。いろいろフクザツな青春を、こんな気さくな機能で応援してくれる。さあはじめよう。Let us! Letus。

すぐ使えて役に立つ16KBの簡易言語(C-BOL)。

7つのパッケージ・プログラムを持つ16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵しました。電源を入れれば、①家計簿、②住所録、③ファイル管理、④成績管理、⑤メモ帳、⑥健康管理、⑦ロボット操作の7プログラムがすぐ使えます。バラエティにあふれ、お父さんにもお母さんにも、とてもやさしく役に立つ。余裕の16KBなので、ファミリーでどんどんつきあえます。(ML-F120、ML-F120D)

ほかにもこんなに。気さくな機能もりだくさん。

●どんなTVも即、接続。RFモジュレータ内蔵。RF出力内蔵で、お手持ちのテレビに即、接続。買ったその日から楽しめる、というわけです。●鮮明画像で楽しもう。RGB出力を内蔵。(ML-F120D) RGB対応テレビにダイレクト接続すれば、驚くほどの鮮明画像。C・G(コンピュータ・グラフィック)もゲームも、鮮やかに。●RAM・ROM32KB、C-BOL16KBを標準実装。(ML-F110はRAM16、ROM32KB)

- ●使い方ひろがります。ダブルスロット設計。
- ●システムアップも自在。各種インターフェース内蔵。
- ●色鮮やかに16色。カラーグラフィック機能。
- ●8オクターブ、3重和音のコンピュータサウンド。
- ●ジョイスティック2個、マシン語モニター内蔵のHEXキー接続可能。(いずれも別売)

※C-BOLとは、三菱が独自に開発した簡易言語。作表がしやすく、誰にでも使いやすいよう工夫されています。

RGB対応、機能フル装備のハイクラス機。



ML-F120D形標準価格74,800円(本体価格)

手軽に楽しめる入門用コンピュータ。



ML-F110形標準価格54,800円(本体価格)





三機種そろって、三菱から。

※左の写真は、本体(ML-F120)64,800円と家庭用TV(14C-330)64,800円の組合せ例です。組合せ標準価格129,600円 ※写真の画像は簡易言語メニューを表示する初期画面です。■ML-F120D、120、110形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存して下さい。商品に関するお問い合わせ、およびカタログご希望の方は、官製ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機(株)群馬製作所ML-F120係へ。

MSX

※MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。

カタログ請求券
Letus
BEEP 8505

三菱電機株式会社

ML-F120形 標準価格64,800円(本体価格)

SONY

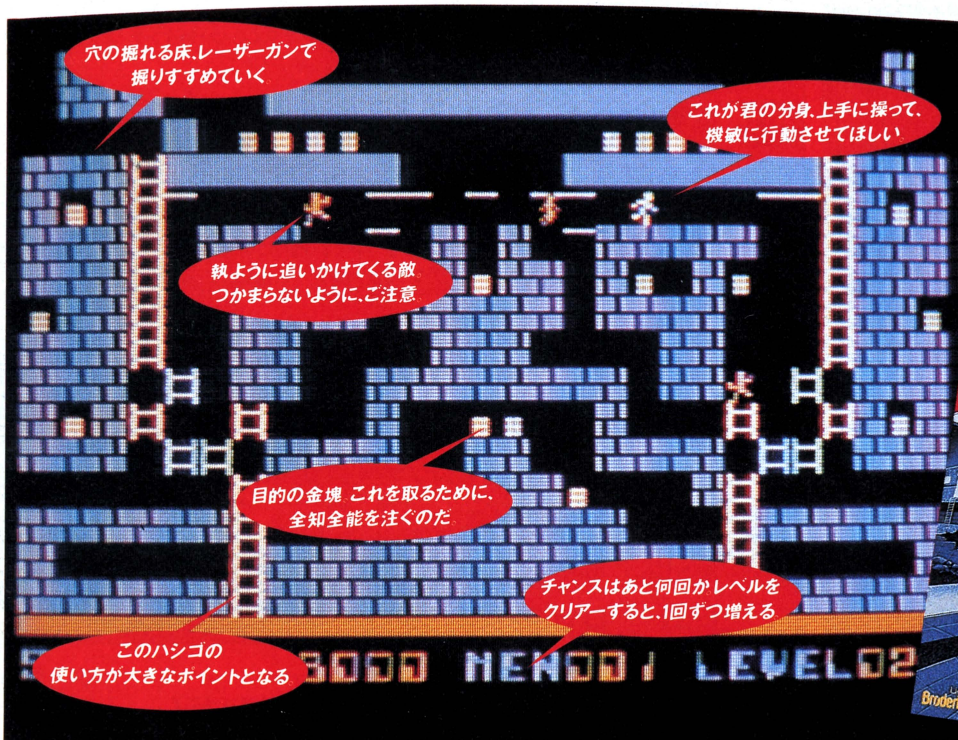
Lode Runner MSX
©1983 by Doug Smith Licensed from Brøderbund Software™





ロードランナーがMSXになった

'83年ゲームオブザイヤー、'83年最人気プログラム賞、'84年アーケード大賞、'84年総合第1位、'84年アウトスタンディングソフト大賞などを受賞。誰もが認める面白さだ。

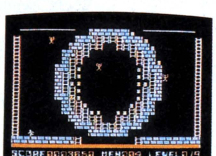


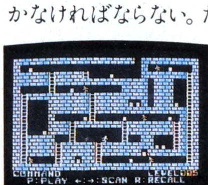
ロードランナー
HBS-G020C
¥5,900



もう止まらない。ゲームの本場アメリカで、人気だんぜんNO.1。

巧みに埋蔵された金塊を、どうやって手に入れるか。手ごわい敵といかに戦うか。**鋭いひらめきと、素早いアクション**が強力な武器となる。君はロードランナー。迷路の中の**金塊をつぎつぎに奪っていく**ことが、君の使命だ。掘って、奪って、そして逃げる。フットワークを存分にきかせて、どこまでもつき進んでいかなければならない。だが、君の行く先には**絶えず敵**が待ちかまえている。スピードでかわすか、それともおびき出して落とし穴にはめたり、ブロックに閉じこめてしまうか。**君の機智と判断力**がここで試されるのだ。いろんなテクニックを使って、**スリルに富んだスピードプレイ**を展開しよう。新しくヒミツの落とし穴を見つけたり、隠れ地下道にとつぜん助けられたり、君の前途は**知的な刺激の連続**だ。ロードランナーは全部で76面、好きな面を何回も何回も呼び出して、チャレンジすることができる。君自身のスピードだって、5段階にコントロール可能だ。上達に合わせて、**だんだんスピードアップ**していこう。



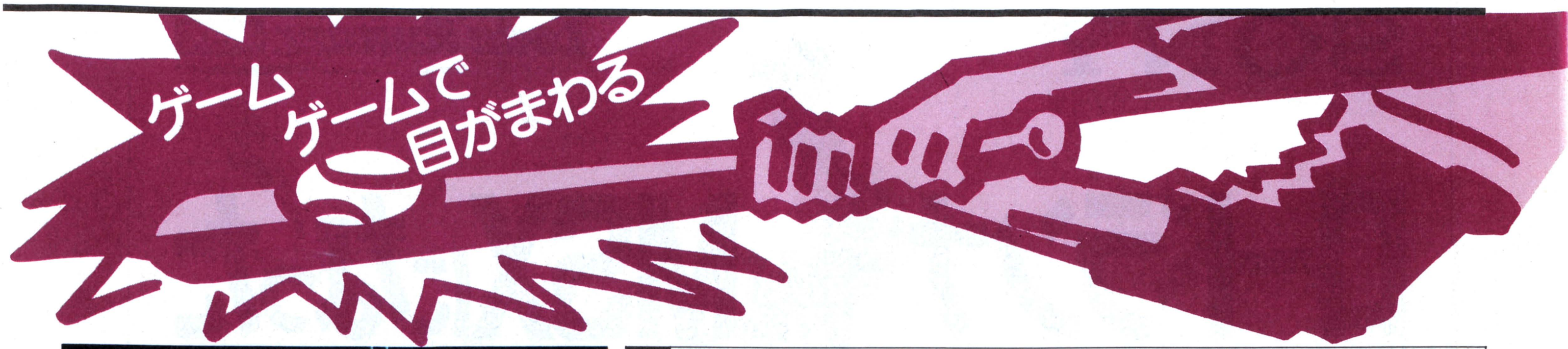


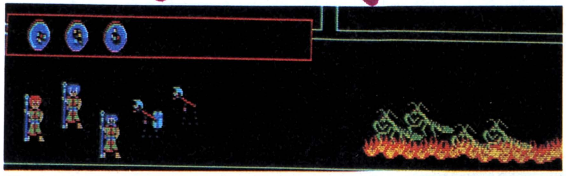
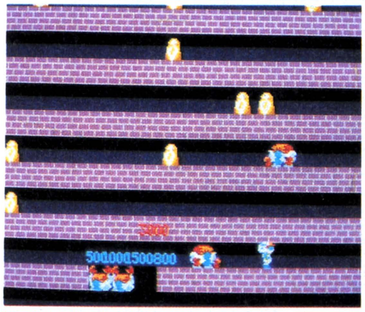


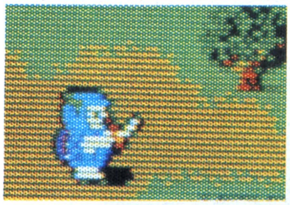
写真のシステムは、パーソナルコンピュータHB-101本体¥46,800とトリニトロンカラーテレビKV-14GII¥59,800の組み合せです。

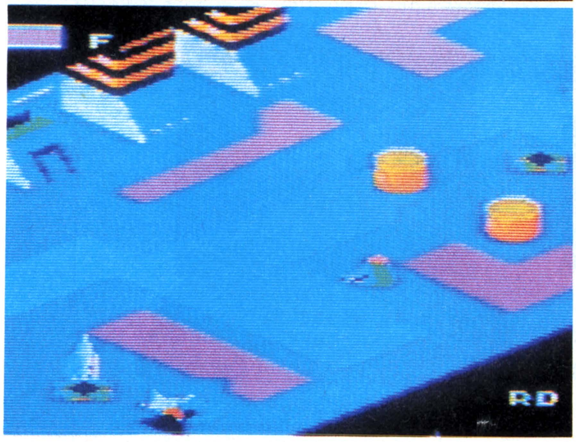
HiTBiT

MSXは、マイクロソフト社の登録商標です。


ゲームゲームで目がまわる



ゲームゴコロ わくわく

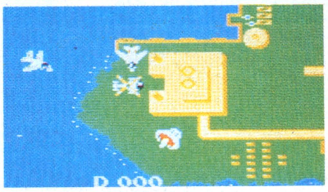
Beep

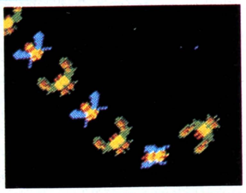
MAGAZINE FOR GAME KIDS

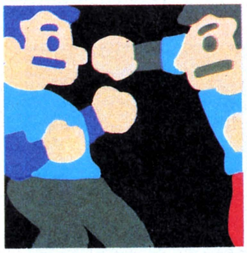
1985 5月号

◑アートディレクション・表紙イラストレーション／下田一貴











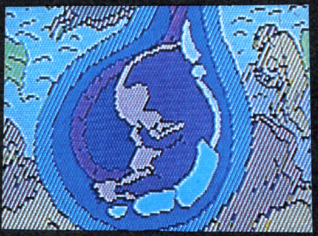




◑エディトリアルデザイン——(株)ポパイ(下江一／上條正／柴田礼子／広川清美／村山昌代／棚橋孝司／内山由美／池田智子)＋平澤美恵子／小林以和／柳沢廣之
◑イラスト——浅井真澄／大月ちずる／佐藤敏己／沢田としき／嶋岡誠一郎／霜田恵美子／高木祐一／とよたかずひこ／二階堂正宏／NIKOV／山本護／宮入邦男／李良明
◑フォト——杉山和美／斎藤ふみお

SFロールプレイングゲーム

サイキックシティ



※

ラップ人の出現は、今から約1万年近くも前にさかのぼる。

ラップ人J·K、近未来都市ニューヨークでの体験ならびに、人類との闘争史を語る。

FM-7/NEW7/77テープ版いっぱい発売中！

TRPT報告書 F-MW374

当報告書は極秘重要文書ランクF最高機密である。

２０２５年、第３次世界大戦終結。各国からの報告により、人類と種を異にする超能力種族ラップの存在が証明された。

２０２９年、対ラップ人プロジェクトチーム（ＴＲＰＴ）設立。ラップ人壊滅作戦開始。

＊

ラップ人壊滅作戦は順調に進行中。ラップの絶滅も時間の問題と思われる。ただし、超能力増幅効果をもつラドクリフの研究は継続せよ。

２０６７年６月２日、成層圏にむかう多数の飛行物体確認。ラップ人は地球からの大移動を決行したもよう。

＊

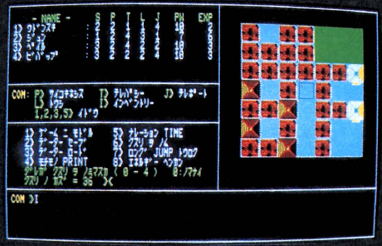
ニューヨークに大規模なラップ人の徴候。緊急警戒体制ＤＸ発令。

☆PC-8801／8801mkII／SR──テープ版 ¥3,800
★PC-8801／8801mkII／SR ディスク版 ¥5,800
★FM-7／NEW7／77────テープ版 ¥3,800
★FM-7／NEW7────ディスク版 ¥5,800

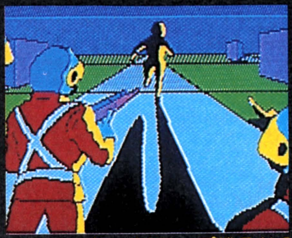


※

恐るべき中世の魔女狩り。実は、人類にその超能力を知られたラップ人が魔女として虐殺された事件である。



さあ、ゲーム開始！まずは近未来都市ニューヨークの地理をさぐり、仲間を見つけだすことから始めたい。

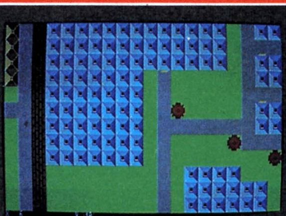


※

２０３２年、対ラップ戦争勃発。人類は多勢を利してラップ人撲滅作戦を開始した。



ＥＳＰ探知システムにひっかかってしまった！またたく間にロボットが…。これではきりがない。



☆

仲間も揃ったところで、いよいよ軍事基地へ…。新たな移住地を知るラップ人を救い出すのだ。

☆この画面は、実際のゲームには使われておりません。

※画面写真は、ディスク版だけのプロローグ用デモ画面です。

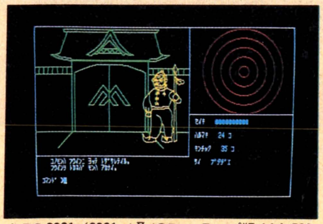
GA夢 ガム

株式会社ホット・ビィ 〒164東京都中野区東中野4-4-1丸新ヒル5F ☎03-360-3623

SYSTEM HOUSE HOT-B

西遊記

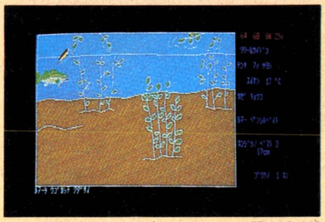
東洋アドベンチャーゲーム！



★PC-8801／8801mkII／SR─ テープ版 ¥4,500
★FM-7／NEW7／77──── テープ版 ¥4,500
☆X1──────── テープ版 ¥4,500

ザ·ブラックバス

月刊「フィッシング」提携作品



★PC-8801／8801mkII／SR──ディスク版 ¥7,800
★FM-7／NEW7／8────ディスク版 ¥7,800
☆PC-9801────ディスク版 ¥8,300

西部の成りあがり

PC-8801/8801mkII/SR テープ版絶賛発売中!!



★PC-8801／8801mkII／SR────テープ版 ¥4,500
★PC-8801／8801mkII／SR────ディスク版 ¥5,800
★FM-7／NEW7／77／8────テープ版 ¥4,500
★FM-7／NEW7／8────ディスク版 ¥5,800
★S1──── テープ版 ¥4,500 ディスク版(5"2D) ¥5,800
ディスク版(5"2HD) ¥6,800

対応機種の★印は発売中、☆印は開発中



Raripappa Baseball Team
ラリパッパ野球団
なぜラリパッパかって？
その質問こそラリパッパなのだよ。
★FM-7／NEW7／77 テープ版￥3,800
☆PC-8801／8801mkII／SR テープ版￥3,800
☆X1 テープ版￥3,800
☆S1 テープ版￥3,800
☆S1 ディスク版(5″2D)￥5,800
☆S1 ディスク版(5″2HD)￥6,800
たまには学習もせんと!! 単語教室はキャプテンを増やす絶好のチャンス。画面で指示された単語を時間内に何個作れるかが勝負。乱れ飛ぶアルファベットの中から必要なものを選び取って下さい。完成した単語の数だけキャプテンが増えます。スペルが違った場合には黒板消しで訂正。
雨にも負けず、風にも負けず、泥まみれの青春ラリパッパ 雨上がりのグランドは滑りやすいので注意して下さい。
思いコンダラ試練の道を……。グランド整備を時間内にクリアーするとキャプテンが増えます。ジャンプするとローラーを手放してしまいます。下に滑り落ちる感じで着実に整備していくのがコツ。
足が突如として速くなり、動きも軽快なグリーンシューズ。羽根との組み合わせで数段能力アップしますが、動きが速すぎてキャプテンの位置を見失なわないよう注意して下さい。
ジャンプ能力が高くなる不思議な羽根。自由自在に飛びまわることが出来、ジャンプしながら打ち込むジャンピングノックは至芸。ボールを拾う際にも有効です。
不良部員の投げるボールだけでなく、時にはビッグボール・机・ナイフまで打ち返せます。特に赤バットの場合、1個のボールでノックした方向にいる不良部員全てにヒットさせることが出来ます。
机・ナイフ・ビッグボールが画面上に登場したら、すかさず拾っておくと有効です。これ等は不良部員の過激な反撃手段の道具ですから、あらかじめ拾っておくとその後、使用出来なくなります。
アクション GA夢 ガム
第六感まで楽しんで。
株式会社ホット・ビィ 〒164 東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル5F ☎03-360-3623
SYSTEM HOUSE HOT-B
ブルータス BRUTUS
コンストラクション機能充実
リアルタイムロールプレイングゲーム
★PC-6001シリーズ／6601シリーズ テープ版￥3,800
(RGB・家庭用TV対応)
ONE WAY TRAP
ワンウェイトラップ
思考型リアルタイムゲーム
★MZ-2200 テープ版￥3,800
★PC-8801／8801mkII／SR テープ版￥3,800
★FM-7／NEW7／77 テープ版￥3,800
☆X1 テープ版￥3,800
PRITON プリトン
合言葉はフラッシュマシン
★PC-8001mkII テープ版￥3,800
☆FM-7／NEW7／77 テープ版￥3,800
☆X1 テープ版￥3,800
欧神98 オーディン98
神話世界に彩られた、スクロール・シューティングゲームのきわめつけ!!
★PC-9801シリーズ ディスク版(5″2DD) ￥7,800
(マウス対応)
対応機種の★印は発売中、☆印は開発中
資料請求券 5月号 Beep



凄いヒーロー出現!! 可変メカ〔マグマックス〕
MAGMAX
異星人は、地球を制圧し、人類を
コンピュータバビロンの下に統制させ
次々に抹殺していった。しかし、密か
に可変メカ〔マグマックス〕を開発、
最後の戦いに飛びたった。
合体に成功。
波導ガン
装着完了!!
変身ロボットで対決。
バリエーションあふれる攻撃!!
ワープで地下・地上とワイドに
攻撃が拡がる。
NEW VIDEO GAME
95-2450
●お近くのゲームコーナー
でお楽しみください。
Nichibutsu
日本物産株式会社
本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号 〒530
☎(06)353-5211(代) TELEX523-6891 NCBCOLJ
東京事業所 東京都中央区日本橋堀留町1丁目5番12号 ヤシマ日本橋ビル ☎(03)664—5271(代) 〒103
(株)ニチブツ札幌 札幌市豊平区中の島1条7丁目1-1京王もなみマンション ☎(011)824—2571(代) 〒062
(株)ニチブツ仙台 仙台市上杉5丁目3番10号 ☎(0222)65—5571(代) 〒980
(株)ニチブツ広島 広島市南区東霞町2番17号 第2つきむらビル ☎(082)253—6131(代) 〒734
(株)ニチブツ九州 福岡市博多区博多駅南4-4-17 新常盤ビル1F ☎(092)472—7221(代) 〒812
ニチブツ沖縄 沖縄県宜野湾市大山463 ☎(09889)8-7373(代) 〒901-22
NICHIBUTSU U.S.A CORP. TEL.(213)408-0501 NICHIBUTSU U.K. LTD. TEL.(021)544-4299

イラストレーション 霜田恵美子

やっぱりファミコン てかあッ

たかがゲーム、されどゲーム。ゲームだからってバカにしちゃいけない。プレイ中は、真剣そのもの。熱くさせてくれるゲームがうれしい。時間を忘(わす)れてゲームがしたい。だからファミコン、やっぱりファミコン てかぁッ



帝国攻略テクと地図をさずけよう

バンゲリングベイ

ハドソン

文／氷水芋吉



当BEEP国海軍士官学校に入学おめでとう。当校では「バンゲリングベイ」という特殊シミュレータを使った訓練課程を行う。立派な将校として巣立つように。

学校長●イモキチ・M・ヒミズ



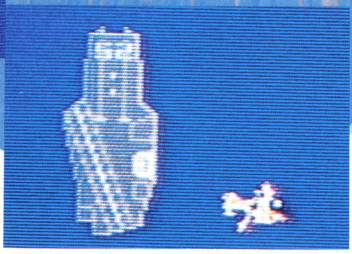
■敵を知り己を知れば…

初級課程

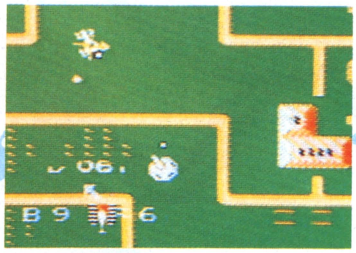
さっそく授業に入ろう。成績の悪い者はビシバシ落第させるので、心してかかるよう。

入学したてのきみたちには、まずこのシミュレータの特徴を教えねばなるまいな。わしら上官は、まだヒヨッコのきみたちを、いきなりジェット戦闘機に乗せるような無謀な真似はしない。たとえ、シミュレータであってもだ。そこで、ジェットヘリを与えよう。これなら初心者でも扱いやすいからな。

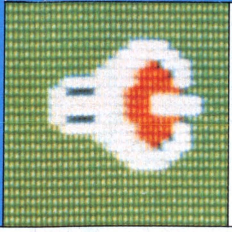
ジェットヘリは、16方向に進めて、向きを変える操作は、→←だ。前進後退が↑↓。つまり、→←で向きを決めてから、↑↓で前進、後退をするわけだ。また、前進するスピードは、↑を押すごとに増し、32段階で増減するんだ。また前進では



お出かけヘリコプター。車に気をつけて、早く帰るんだよー!?

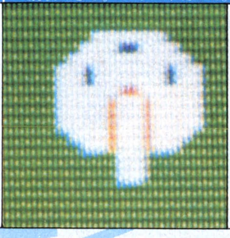


敵の高射砲は12方向にしか撃てないけど、こっちの攻撃は16方向。



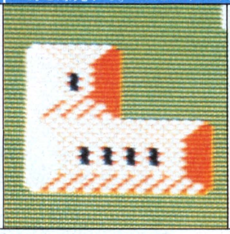
レーダー

ヘリコプターを発見すると、戦闘機を呼びよせる地上物。同一画面には、なるべく入らないほうがよい。工場で生産される。100ポイント。



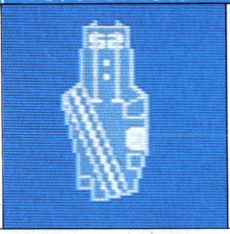
高射砲

12方向に弾を撃つ、工場で生産される地上物。あとのほうでは、誘導弾を撃ってくる。バルカン砲で破壊できる。ポイントは100。



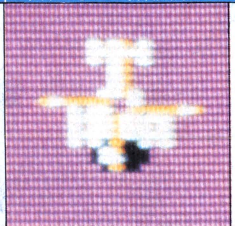
工場

全体で6ヵ所あり、バンゲリング帝国の生産活動の拠点。爆撃により、まず生産活動が停止し、そのあと爆発する。5000ポイント。



空母

全体図左端の、一定の航路を巡航する。ヘリは、ここに着陸することにより、ダメージを0、爆弾を9とすることができる。



ヘリコプター

16方向に飛ぶことができる、最新鋭のジェットヘリ。毎分100発でバルカン砲を、毎秒1発で爆弾を投下できる。爆弾積載数は9発。

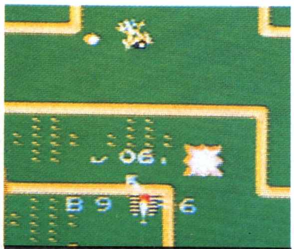
一回←を押せば進みっぱなしになるが、後退では→を押しているあいだだけうしろにさがり、手を離すと後退をやめるから、細かい位置合わせは、後退しながらのほうがいい。

それから、攻撃の方法には2種類あり、工場を攻撃するための爆弾と、その他のものを攻撃するためのバルカン砲とがある。これらの発射は、それぞれB、Aボタンだ。また、ヘリコプターの着陸、発進も、このボタンのどちらかで行うんだ。もちろん、そのときのスピードはゼロだぞ。

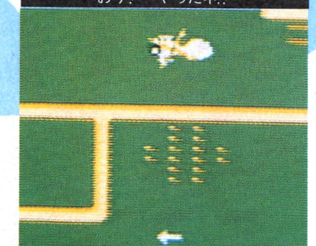
この戦闘での指令は、わがBEEP国の仮想敵国であるバンゲリング帝国の、物資生産拠点である6つの工場をすべて破壊することだ。このような戦いでは、自機の性能だけでなく、敵についても知らねばならない。

まず、工場破壊での邪魔もの、12方向に弾(たま)を撃つ高射砲(こうしゃほう)。それから、ヘリコプターを発見しては戦闘機に通報するレーダー。また、ボート、タンク。これらはみな工場で製造されるんだがな。そして、味方空母を攻撃する爆撃機に、レーダーからの通報を受けてヘリを攻撃する戦闘機。そして、最大の敵はドッグで建造される戦艦だ。これらについてはキャラクター表を見ておいてくれ。

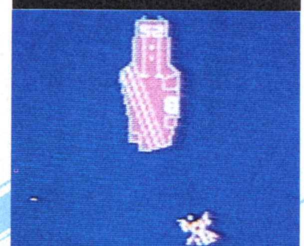
それではひとまず、休み時間をとることにしよう。



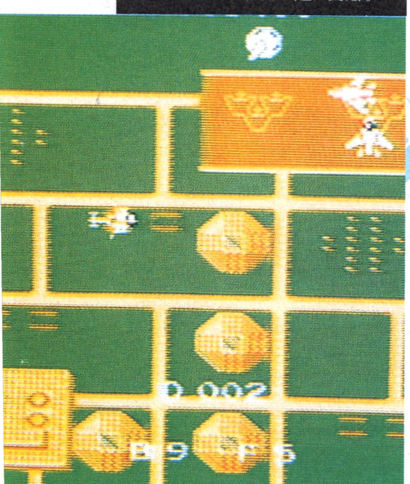
敵の死角となる位置から狙えば……、このとおり！ やったネ!!



おーっと、出たァ！ スペシャルだァー!! 気持ちいいねー。



スペシャルを出して帰艦すると、空母をあげて祝福だ(色が変化)。



飛行場に戦闘機、なんの不思議もない光景だ。こいつをたたけ！

■地図がなければ迷子(まいご)になる?

中級課程

こらこら、そこの生徒、騒ぐんじゃない。中級課程を始めるぞ、おほん。この課程ではシミュレータ内部における地形について講義しよう。

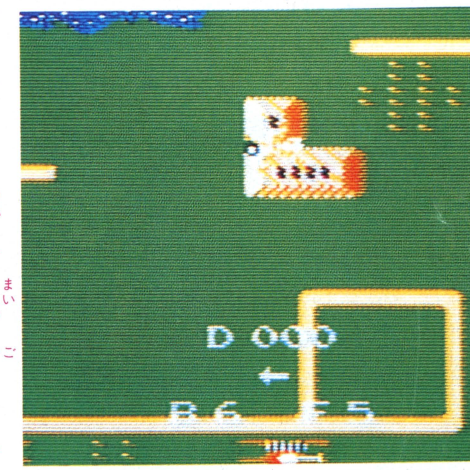
このシミュレータ内部はひとつの世界となっていて、世界の広さはモニター(テレビ)画面に直すと、タテ10×ヨコ10の100画面あるんだ。生半可(なまはんか)な広さじゃないぞ。そして、大洋のなかには大小9つの島が配置されているんだ。きみたちは、大洋を一定の航路で巡航中の空母を拠点として、9つの島のなかの6つの工場を爆破しなければならない、といったわけなんだ。

ところで、それぞれの島には、工場のある島とない島とがあるんだが、ほとんど島にはなんらかの設備があるわけだから、ひとつたりとも甘くみることはできないぞ。まずは、テキスト見開き次ページの、バンゲリング帝国全体図の各島の拡大図を見よう。

各島の図には、いくつかの記号があるだろう。これらが、初級課程で紹介したレーダー、高射砲、工場などのある位置だ。

ところで、この図に示されているレーダー、高射砲は、最初から出現するわけじゃないから、注意してほしい。つまり、シミュレーションが始まったばかりのときには工場も生産活動を始めたばかりで、レーダーと高射砲は敵もすぐには用意できないんだ。逆にいえば、高射砲、レーダーが作られるまえに素早く破壊活動をすれば、ずっと楽にできるというわけだ。ここは、試験に出るからちゃんと覚えておくように。それから、高射砲、レーダーは一番近い工場を破壊したあとで撃てば、二度とは復活しないから、覚えておけよ。逆に、工場が健在なら、高射砲、レーダーは何度でも復活するからな。あ、そうそう、いい忘れていたが、工場が稼動(かどう)しているときは窓が点滅しているし、ある程度爆撃したあと活動停止すれば窓が黒くなるから、工場の状態はひと目でわかるだろう。また活動停止している工場も、時間がたてば復旧(ふっきゅう)して再び活動を始めるから、一度手をつけた工場は破壊できるまで集中して狙おう。

さて、いまからたいせつなことをいうから、しっかり聞くように。まず、地図のなかに特別な場所がふたつある。ひとつは左上の島の「ブローダーバンド駐機場」だ。われわれのヘリコプターは空母以外にも、ここに着陸できるんだ。なにしろここは中立の飛行場だからな。ただし、ここでの離着陸は空母での離着陸より時間がかかるぞ。それに、着陸するときに近くの高射砲が残ったままだと狙い撃ちにされるし。着陸中に敵の戦闘機、爆撃機



この位置から（チョット見にくいけど）工場を爆撃すれば……。

1回目のWARNINGサインで建造開始し、2回目のサインで出航。ドックで建造される。空母を攻撃してくる。てごわい。5000ポイント。



戦艦

工場で生産される。ヘリコプターに攻撃してくるが、タンクと同様たいしたことはない。たまに空母に体当たりをする。50ポイント。



ボート

風防の色が黒のジェット機。12方向に飛行し、ヘリコプターを攻撃してくる。レーダーで誘導され、ヘリに近づく。200ポイント。



戦闘機

風防の色がピンクのジェット機。12方向に飛行し、空母を攻撃してくる。そのときにはALERTサインが出る。200ポイント。



爆撃機

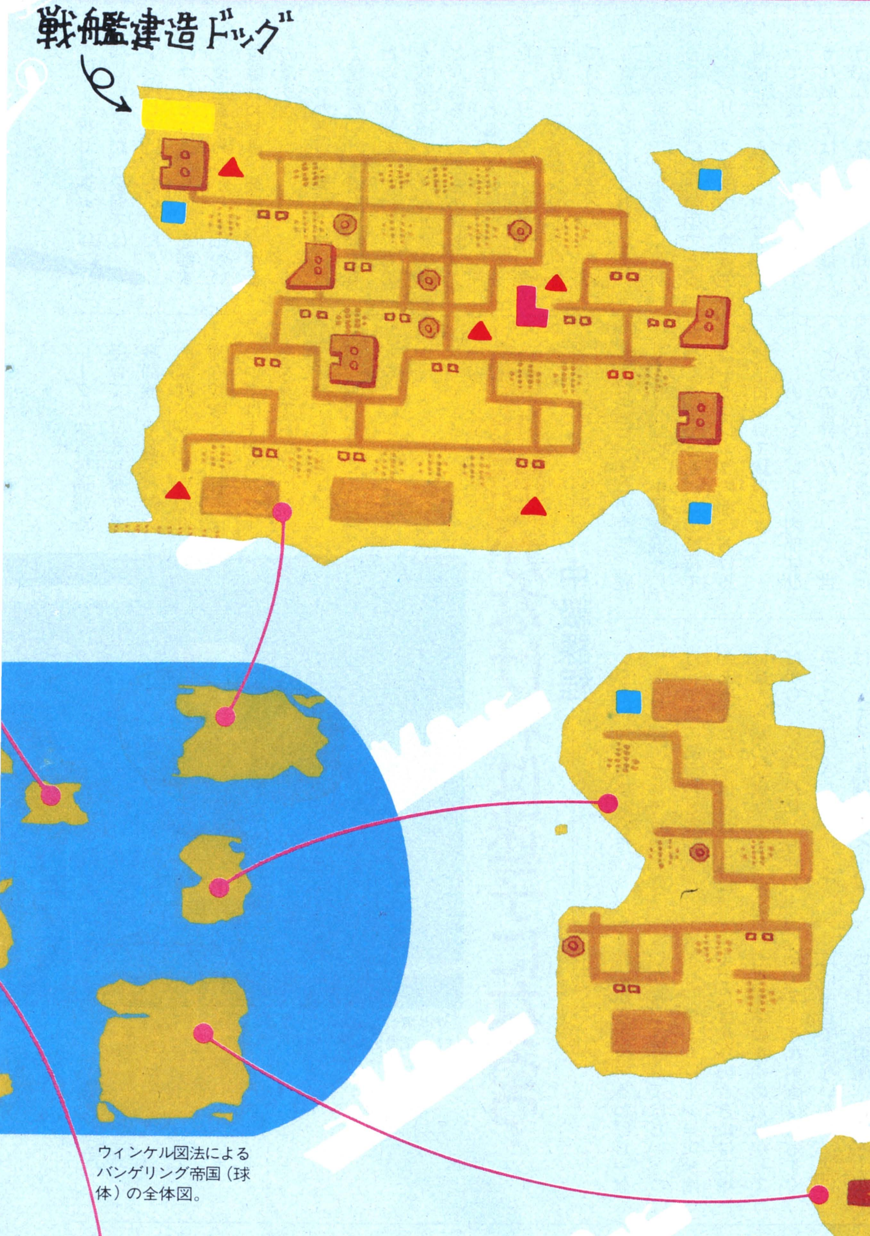
一定のコースを動き回る戦車。工場で生産される。ヘリコプターに攻撃してくることもあるが、たいしたことはない。50ポイント。



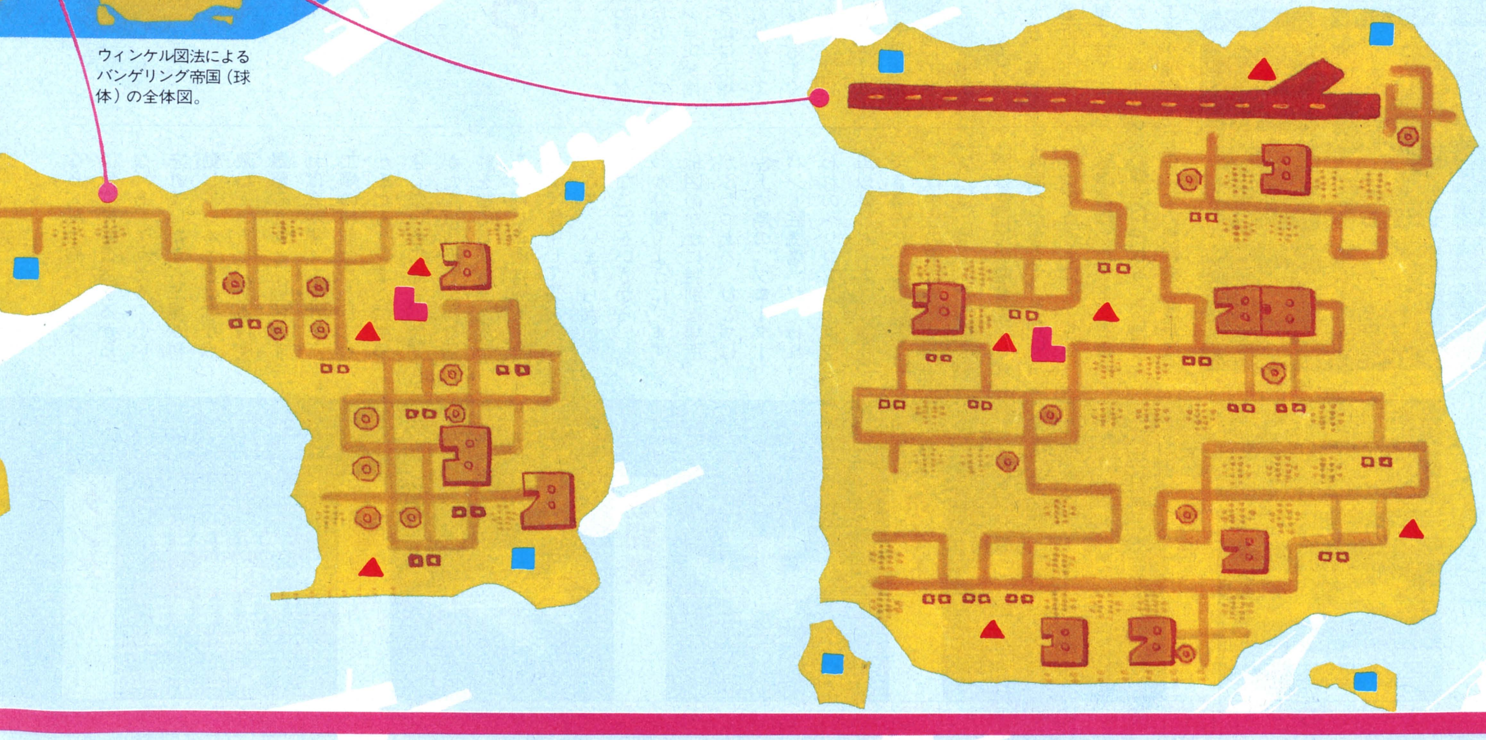
タンク

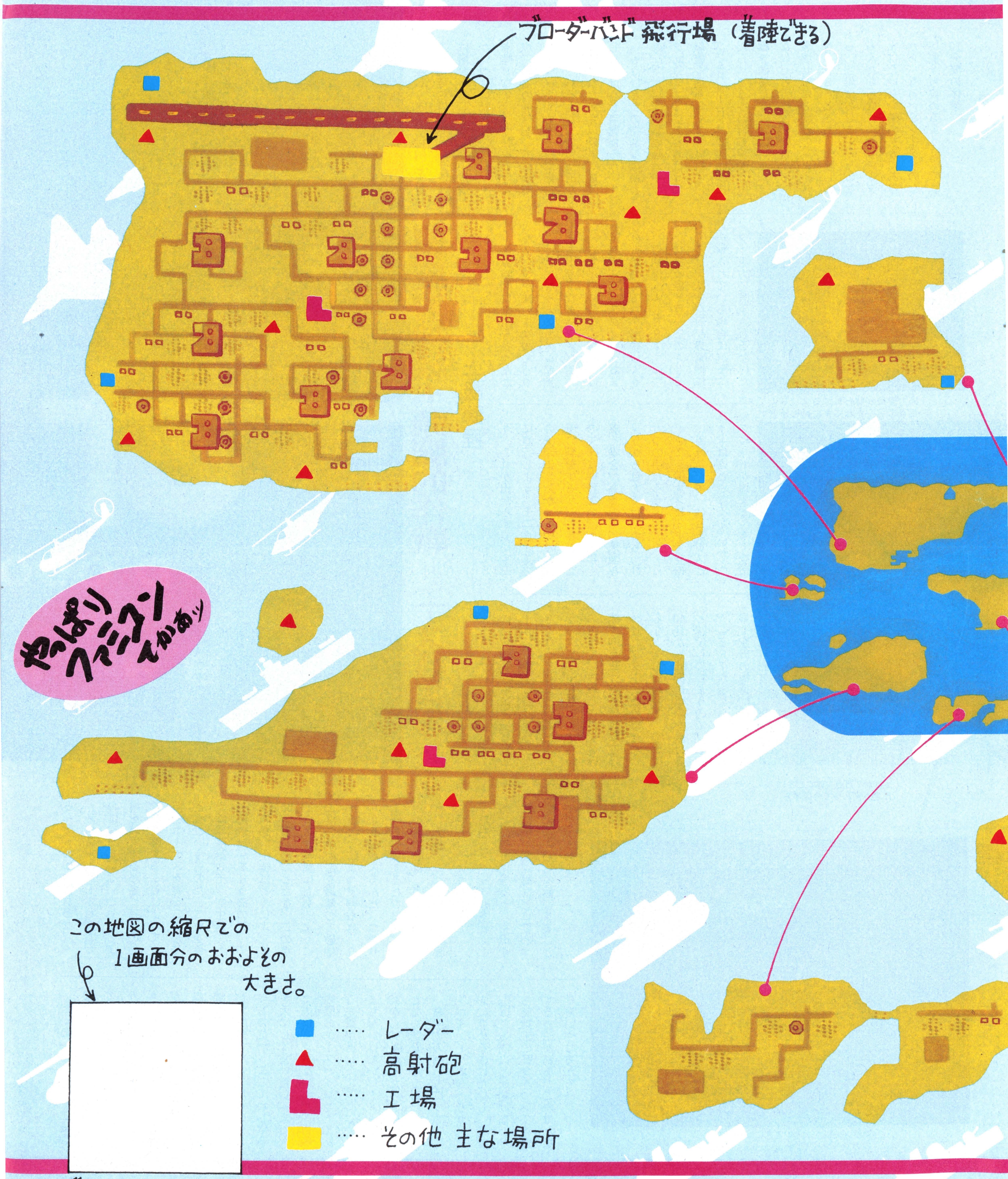
バンゲリング帝国の全体図を大公開！

うおっふぉん！ これがバンゲリング帝国の全貌である。じっくり見ておくように。なおこの地図はわが国の第1級秘密書類にあたり、この存在を他人に話した場合、機密漏洩罪に問われる。そのつもりで心するように。

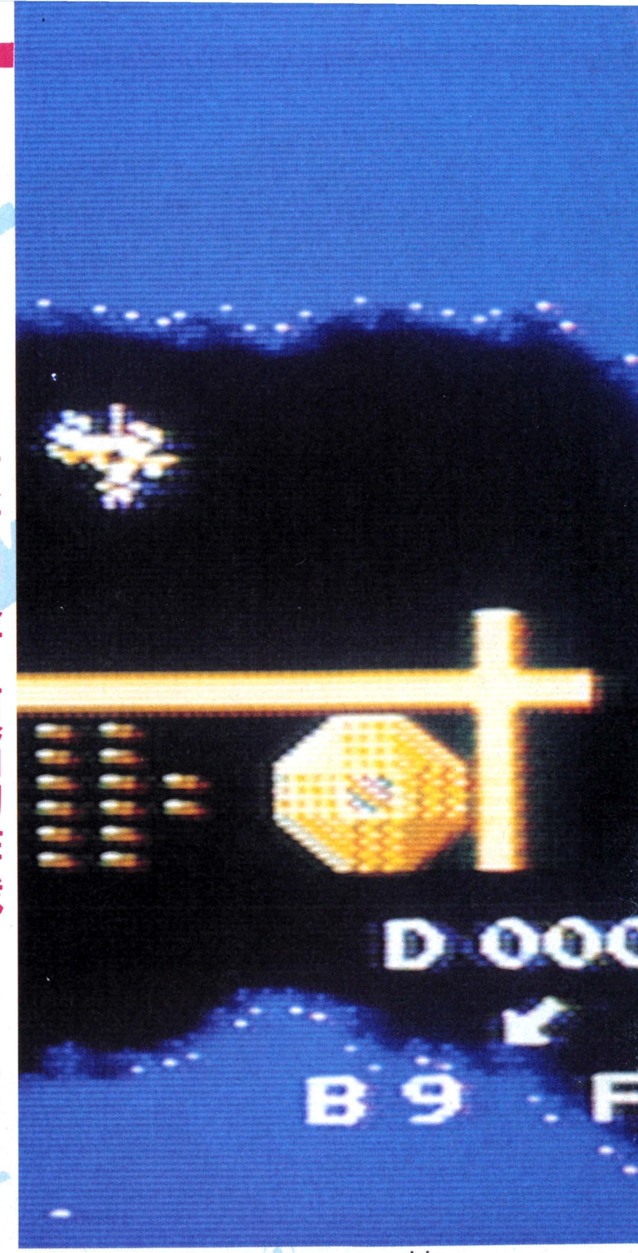


ウィンケル図法によるバンゲリング帝国（球体）の全体図。




ブローダーバンド飛行場（着陸できる）
やっぱりファミコン
この地図の縮尺での
1画面分のおおよその
大きさ。
…… レーダー
…… 高射砲
…… 工場
…… その他 主な場所

が着陸してきて、接触してしまった場合は、ヘリコプターは爆発してしまうんだ。危険がいっぱいだから、なるべく着陸しないほうがいいわけだが、爆弾の補給をしてくれるし、ダメージもある程度修理してくれるんだ。まあ、空母が撃沈されたとき以外は、着陸しないほうが無難だろう。
　もうひとつの特別な場所とは、右上の島の「戦艦建造ドック」だ。これは、あとのほうで戦艦を造る場所で、戦闘中に「WARNING」の表示が出たら、ここへ直行し、すぐ戦艦を破壊しなければいかんぞ。なにしろ戦艦は最強だから、破壊せずに2度目の「WARNING」とともに出航したら、空母はおしまいみたいなもんだからな。また、レーダーはだいたい島のすみにあるから、なるべくレーダーのない側から攻めるように。では、10分間の休憩。



夜間飛行もおつなもんですな、バンゲリング帝国の大地。

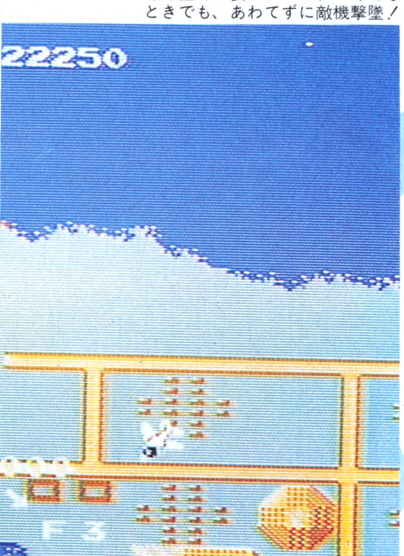
反射神経＋頭脳的作戦＝エースパイロット

上級課程

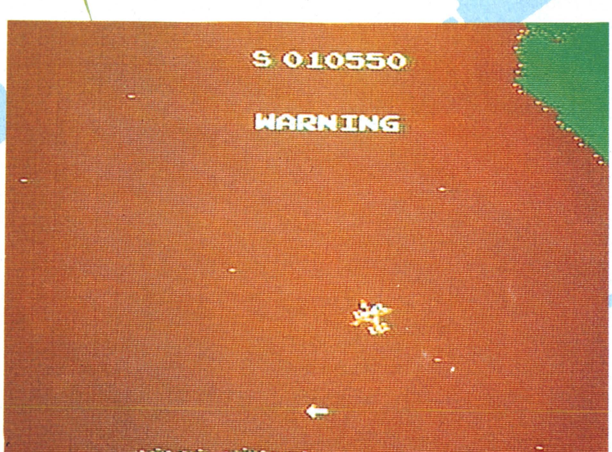
休み時間に食事をとったかな？　腹が減ってはなんとやら。どんな状況でもメシが食えるようでなきゃダメだぞ。
　さて本学校最後の課程では注意点、高級テクニックおよび戦略のたて方を解説しよう。
　最初は「ALERT」について少々話そう。このALERTは、味方空母が爆撃機に攻撃されている場合に、モニター上方で表示されるわけだが、これが出たらすぐに空母に直行しよう。モニター下方の矢印にしたがっていけば空母に到着するが、ときどきこの矢印に従わないほうが早く着く場合があるので、地図を見ながら自力で行くのも、ひとつの手だろう。
　さて、最大スピードで空母に直行したら、ひとまずスピードは落とさなくちゃいかん。スピードが速いと、すぐ空母のある画面からはみ出してしまうし、第一に旋回半径が大きくなってしまうからだ。だからスピードを落として空母の上空で、攻撃してくる爆撃機を迎え撃つんだ。爆撃機はヘリコプターには攻撃せんからな。そんなわけで、空母は40発から70発の爆撃を受けると沈没してしまうので、もしALERTが出たら、一刻も早く空母の援護に行かねばならんぞ。わかっておるな。
　スペシャルにもふれておかねばなるまいな。これは、工場を破壊するときに特定の位置を攻撃することによって、特別ボーナスを得ることができるというものだ。これを使えば、落第しそうな生徒でも一発逆転がありうるので、できの悪い生徒はとくによーく聞いておくことだな。このボーナスは写真にもあるように、工場の中心部を爆撃して破壊することによって得られ、5000点が入るんだ。つまり工場を破壊するたびにスペシャルを出せば、点数が倍になる。まあ、これはわしら教官の親心、というわけだ。
　なお、スペシャルを出したあとに空母に帰ると、空母全体の色が紫、緑などに変わって、きみたちを歓迎することになっておるぞ。
　だいたいからして、工場爆撃のときは、いったん停止してから爆弾を投下するわけだが、爆撃中に戦闘機が来たときはどうするか、という問題がある。とくにあと少しで工場爆破という場合などは、戦闘機で少し攻撃されても「まだ大丈夫」なんて思ってしまうものだが、ここでわしは声を大にして言いたい。「まだ大丈夫はもう危ない」だ。百戦錬磨のエースパイロットである先輩が言っているのだから、まちがいはない。ダメージが30から50を越したら、迷うことなく空母へ帰るんだ。
　高射砲の倒し方についてワンポイント。わがヘリが16方向に進めるのにたいし、高射砲は12方向にしか向けないから高射砲の死角をついて攻撃する方法がある。これはかなり賢いやり方だろう。



味方空母が襲われてる！　そんなときでも、あわてずに敵機撃墜！

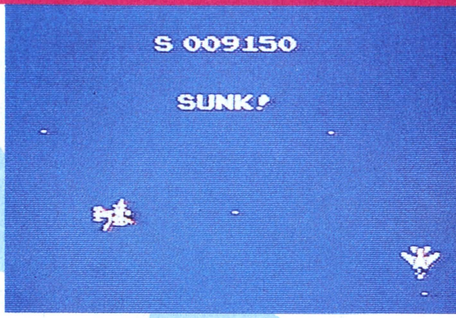


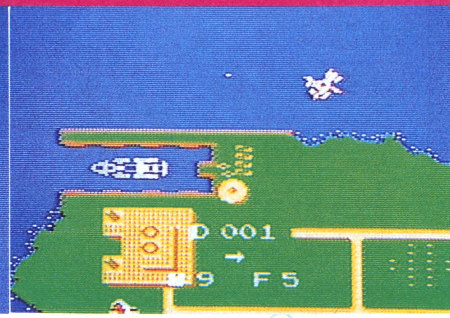
点数が２万点を越すごとに……♬色が変わって合図する〜。



ダメージが大きいときにWARNINGか。カンベンしてくれよ……。

やっぱりファミコンでかあッ





(右)案の定ドックでは「戦艦ただ今建造中」。完成前に爆撃するか!
(左)ここはどこ? わたしはだれ? 戦艦がないわ! ウッソー!

なれてきたら、工場の破壊にも順番を考えなくてはいかんぞ。わしが現役のころの戦略では、まずドックのある島の工場を破壊したもんだ。なぜなら、WARNINGが出た場合、戦艦を攻撃するためには、そのまわりの高射砲が邪魔になったらこまるからな。そのあとに左上の島のふたつの工場を破壊だ。これは、この世界を飛びまわるときに、この島の上空を通過する場合がしょっちゅうあり、そんなときに高射砲、レーダーなどがあると、そのたびにいちいち手間がかかるからだ。とにかくこのシミュレーションでは、なにごとも短時間でものごとを行うこと、なんだ。

最後に、なかまどうしでトレーニングをする方法を話そう。このシミュレータでは、ふたりで戦う機能がついているんだ。最初のセレクト時に2プレイを選択すればよく、そうすれば、ひとりがヘリを操縦、もうひとりがバンゲリングベイ帝国の指令官役だ。こっち側は高射砲の操作、弾・誘導弾の発射、誘導弾の操作ができ、さらにはマイクに音を入れることによってマイクマークが現れ、戦闘機が寄ってくるので、面白いからやってみよう。

きみたちは厳しい訓練に耐え、ひとりも落伍せずによくぞここまでがんばってきた。こんなにうれしいことはない。きみたちともこれでお別れだ。卒業証書を授与しよう。

しかしファミコンの世界はこのシミュレータがすべてではない。ここで学んだことをもとにして、ほかの戦いでもハイスコアをめざして努力してほしい。先輩たちはゼビウス戦線、エクセリオン戦線で立派に戦っておる。きみたちもこの学校の名に恥じないような成績をあげてくれ。わしがきみたちに贈ることばはこれだけだ。

では、さらばだ。

卒業証書

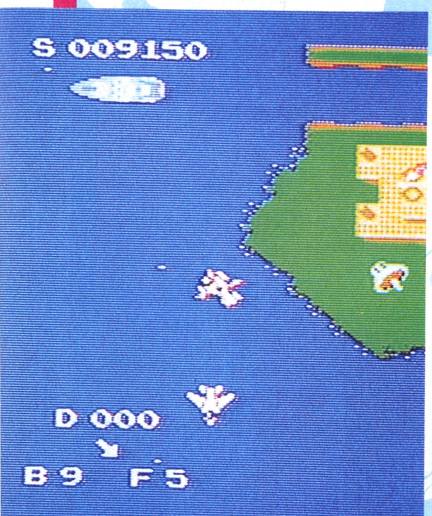
BEEP読者殿

あなたが、本士官学校の課程を終えられたことを証明する。

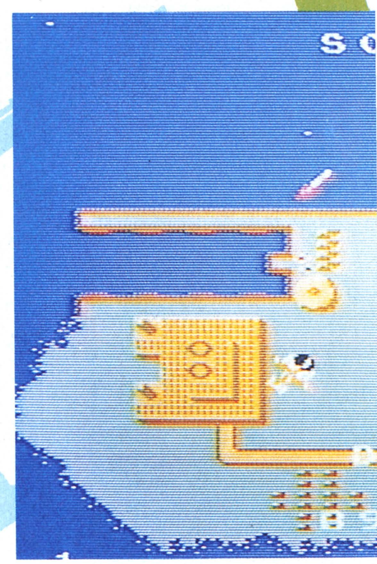
昭和60年4月8日

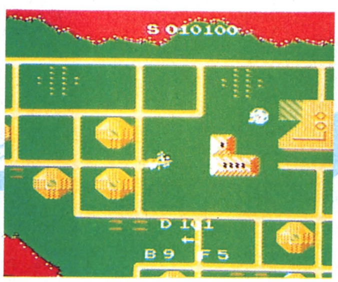
学校長

イモキチ・M・ヒミズ



おっと戦艦出航だ。こらぁヤバい!
ひたすら爆撃せねば。





ダメージが大きくなると、海の色はまっかっか。高射砲が憎い!



ALERT中なのにWARNING。
まいったなあ、ポリポリ。

これが本家コモドール版

このバンゲリングベイ、じつはかの有名なブローダーバンド社の作品で、オリジナルはコモドール-64版(ディスク)だ。ゲームの目的は、敵の軍備工場を破壊することだ。

付属のマップをたよりに、広い海に点在する島々の工場をやっつけるのだが、自分のヘリに積める爆弾の数はかぎりがあるので、たびたび空母に帰って補給をしたり、ダメージをうけた部分を修理したりしなければならない。

また、あまり時間をかけすぎると、せっかくとちゅうまで破壊した工場が復活してしまったり、へたをすると自分の空母が撃沈されちゃったりもする。

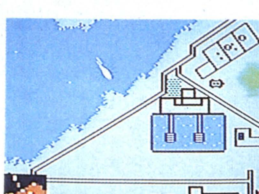
その他画面表示のレイアウトはずいぶん感じがちがうけれども、ジョイスティック操作のむずかしさは同じだね。ついいつもどおりに動かしちゃうと、同じ所をぐるぐるまわってしまうゾ!

気がみじかい人にはちょっとおススメできないかも!?

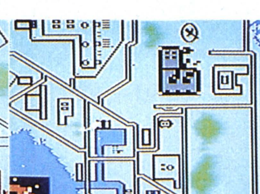
本家のパッケージ



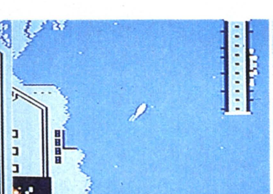
できれば、実際にプレイして比べたいね。



左下におおざっぱな地図があるんだね。



工場を倒すのが目的というのは同じだが……。



ファミコンにそっくり。おっと逆か。



ブローダーバンドのソフトはどれも面白い。

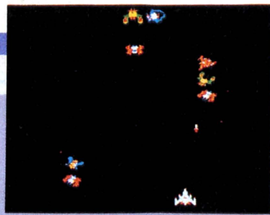
あの興奮が帰ってきた。キミの部屋がギャラガ色に！

ギャラガ

ナムコット　ⓒ㈱ナムコ

単純明解なゲーム。だけど一度手を染めると、ギャラガぬきの生活なんて――！

文／桜井博道









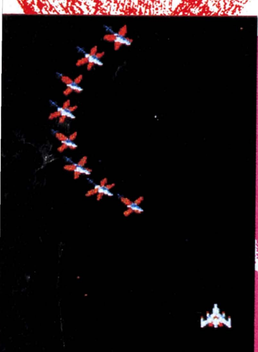
嵐の前の静けさ。敵の攻撃態勢は完了した。

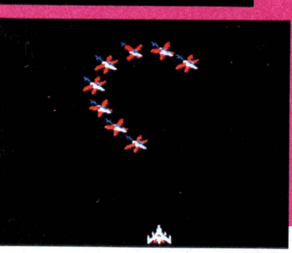


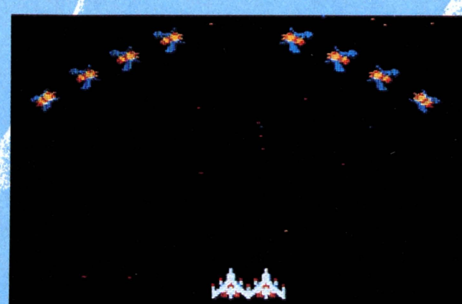


強力2重連結砲完成!!

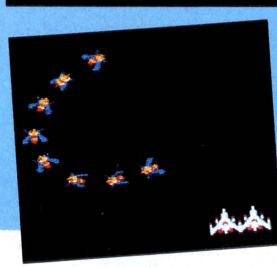
ボスギャラガの放つ扇状のビームに入り、一時的な捕虜になったあとにボスギャラガを撃ち落とす（飛行中のボスギャラガにかぎる）。こうして味方を救い出し攻撃力を2倍にアップすることで魅力はグレードアップする。味方の捕虜を撃ち落とさないように注意しろ！

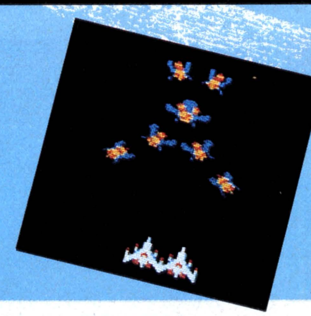










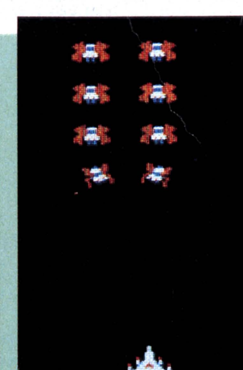


チャレンジステージ1

意表をつく奇妙な動きをする敵キャラはないので、いくどか繰り返してやっているとパターンはすぐにおぼえる。攻撃のキーポイントは画面中央で敵キャラを待ちうけること。楽にパーフェクトをねらえるゾ！

チャレンジステージ　2







1面と比べて難度は同程度なので画面中央に構えて攻撃すれば(敵キャラの動きにまどわされないこと)、自然とパーフェクトボーナス得点につながる。だけど、2重連でないと1面同様にパーフェクトはかなり難しいだろう。

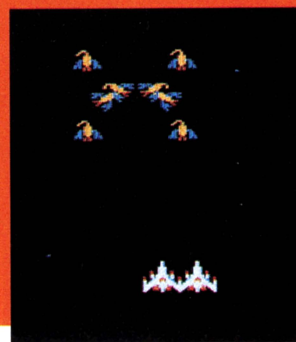
やっぱりファミコンてかあッ

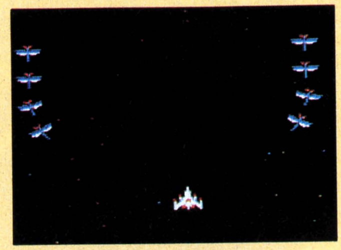


チャレンジステージ 4

写真を見るとわかるように画面上部から小さな弧を作り降りてくる敵キャラの軌道は、上下の直線を中線に左右対称なので、左右にふれる動きは小さい。敵キャラの動きを追いながら攻撃すると撃ちそこなって右往左往するばかりだ。











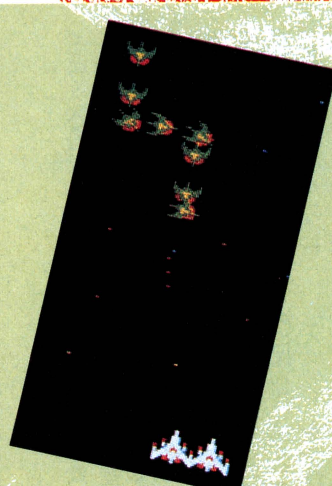
チャレンジステージ 3

ここで登場するキャラはある1点ですべて重なり合い、そこから急に方向転換して大きな半円を描き直下降する特徴を持つ。なかには2発命中しないと破壊できないキャラもあるので、待って撃っても効果はない。



チャレンジステージ 6

左右スミより登場する敵キャラはおのおの交差しながら上部へ消える。この場合は中央で攻撃。階段の形を作りながら上部から下部へ動くキャラの撃退法は、下部へ消える寸前に構えて、垂直に落ちてきたところを攻撃だ。

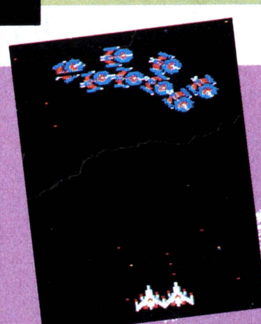


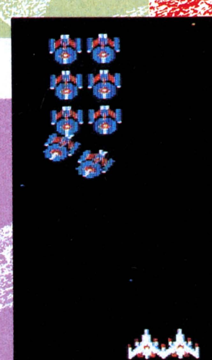


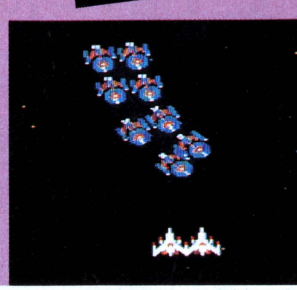


チャレンジステージ 5

自分量で画面をタテに3等分し、右スミより登場する敵キャラに対しては右側より3分の1の直線下で待ちうけ攻撃する。左スミからの場合はその逆。つまり左側3分の1の地点で攻撃することでこの面は克服できる。





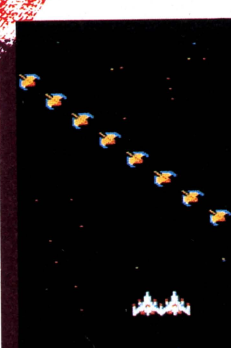


▼パーフェクトボーナスのシーンだ！ 敵キャラをすべて破壊すると、ボーナス10,000点だぞ！



チャレンジステージ 8

特別奇妙な動きのキャラはなく、外形の多少大きなものが登場する程度だ。ただ、7面までに登場したキャラとちがい飛行時間はやや短いので、つい撃ちそこなう。キャラも動きも単純なわりに難度は上クラスだ。





チャレンジステージ 7

Z型とΣ型軌道を描く敵キャラを合理的に料理する方法はただひとつで、画面スミで斜めに降りてくるキャラを待ちうけ、画面下部を横に流れる前にまとめて攻撃。この面でも2発撃ちこまないといけないキャラがいるゾ。



保存版・全エリアマップ＆キャラクター一挙公開!!

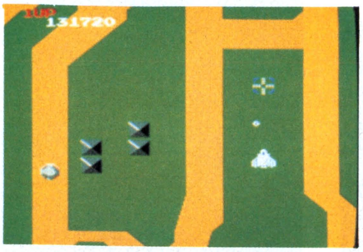
ゼビウス

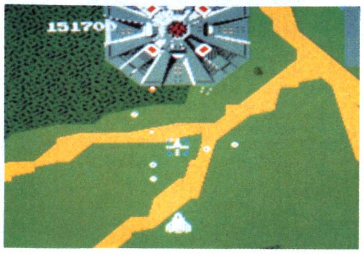
やっぱりファミコンかあッ

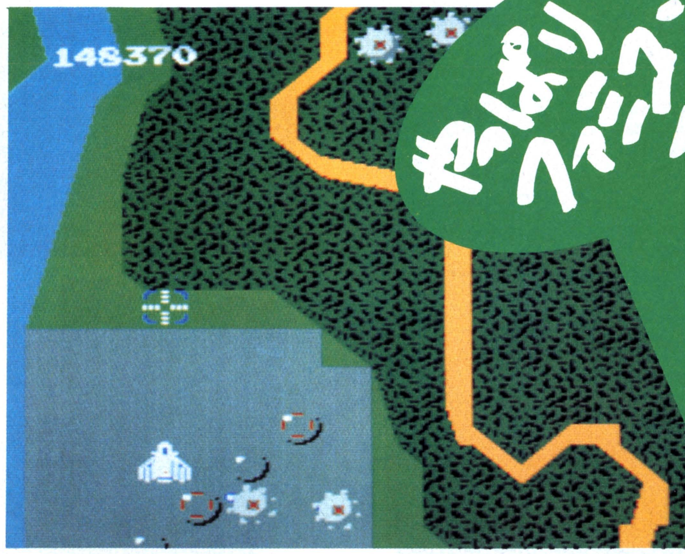
ナムコット©㈱ナムコ

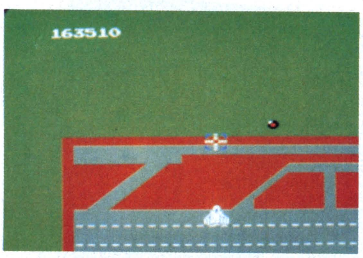
文／キャプテン・ふぉっくす

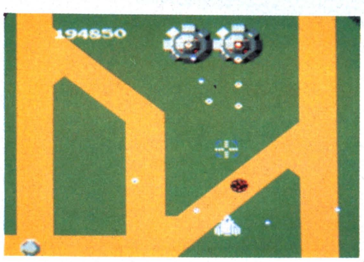
まだまだ、ずっとどこまでもソルバルウの活躍はつづいているのだ！ この人気、いったいどうしたことだ。今回はファイナル(!?)ゼビウスでとどめを！（反響が多ければまた徹夜か、とふぉっくすはぼやいておるが……）









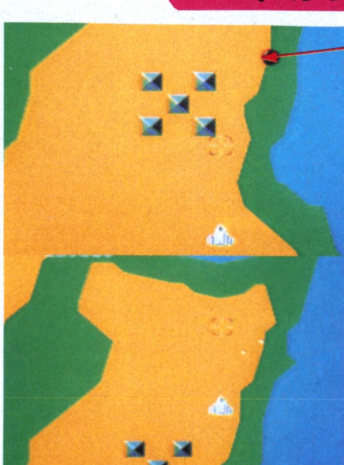


ゼビウス人気はスゴイ。やっぱり面白いのかな。それともBEEPERのみんなが第2ゼビウス世代（アーケードのゼビウスを知らない世代のこと）なのかなあ。

さて今回は、全マップとキャラクターの大公開だぜ。みんな、たくさんのお便りドーモありがとう。感謝感激雨あられで、となりの猫のタマも、屋根から落っこちて、おもわずミャーオ。46って数、ボクは大嫌いになってしまった。なぜかって、ソルの数をまちがえて前回の記事を書いてしまってから、全国の善男善女のBEEPERから抗議の手紙がほんとうにいっぱいきてしまった（一説では、毒入りチョコレートもBEEP編集室内に送られてきて、飢えていたアルバイトのK君がおいしそうに食べて、腹をこわしたそうだ）。哀れなキャップは酋長には怒られるわ、本職の仕事でもミスるわ、サンザンだったんだから。

ほんとうにゴメンナサイ。みんなの健闘を祈る！

これがジェミニ誘導だ!!



破裂前のガルザカートだ。破裂後、ソルバルウのまわりを回る。

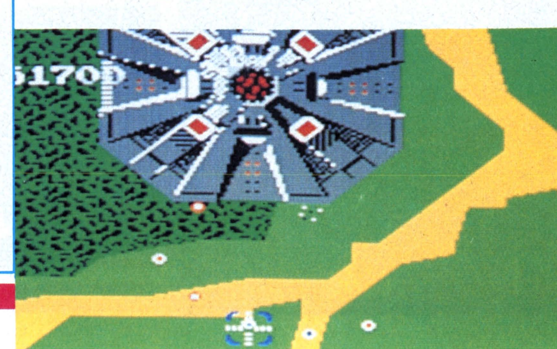
ガルザカートがスパリオ（弾）になるんだが、そのなかに4発、誘導弾が入っている。その名がジェミニなんだ。

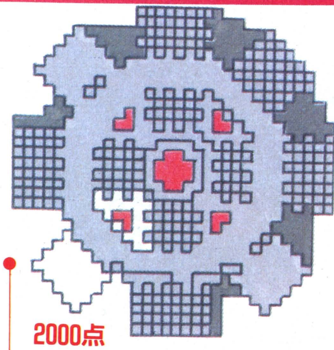
ジェミニは、つねにソルバルウを目がけて飛んでくる。

そこで、それをうまくかわし、さらにジェミニが画面から飛び出さないようにつかず離れず飛んでやると、ジェミニはいつまでもソルバルウのまわりを飛んでくれる。これがジェミニ誘導と呼ばれるワザだ。

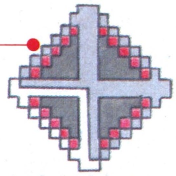
ところで、ジェミニ誘導にはどんな効果があるのか？ じつは、ジェミニを撃つと500点の得点になるんだ。おまけに、いくら撃ってもジェミニは消えない。500点といえばかなりの点数だから、これを狙わない手はないよね。

ただし、このあいだもほかの敵の攻撃は続くから、かなりの訓練が必要。

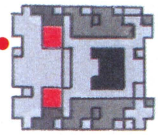




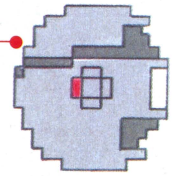
2000点
ガルデロータ（地・海）
砲台
地上、海上とどこにでもある。とくに海上エリアの２基は印象的だ。



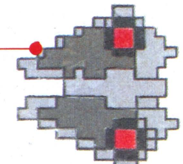
破壊不可能
シオナイト（特）
八面体
ゼビウス軍のくせになぜかこちらに、ねがえった反乱分子。



200～1万点
グロブダー（地）
日野レンジャー
ゼビウス軍の水陸両用トラックらしい。攻撃力を持たないが、あまり気をとられぬよう注意！



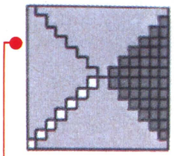
700点
テラジ（空）
カブトガニ
空中飛行物で一番怖いと思うのは中学校の担任の名が寺地だったからか。



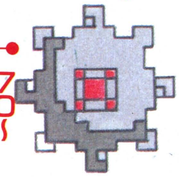
300点
カピ（空）
ボス機
むかし流行したギャラクシアンのボス機に似ているような気がするんだけど、ボクは変態でしょうか？



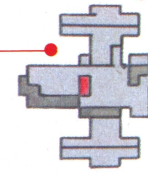
破壊不可能
ブラグザ（特）
卑怯もの
アンドアジェネシスのコアを、ブラスターで破壊すれば、その姿が見える。



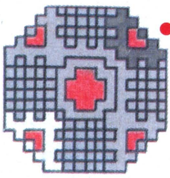
100点
バーラ（地）
ピラミッド
地上構造物ではあるが、一言でいえばザコ。点数も低い。



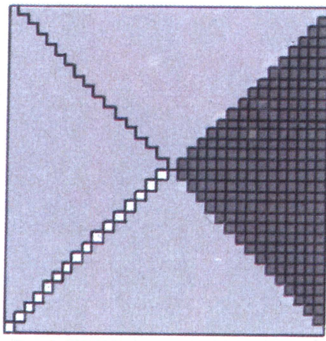
1700～100点
ゾシー（空）
タコ
バックアタックで裕子のタコハイだよ。撃ちのがすと確実にやられるぜ。てがたく撃破しようね。



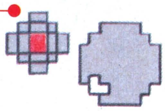
150点
ジアラ（空）
ドリル
ボクはこいつと相性があまりよくない。なぜかなあ。油断は禁物。



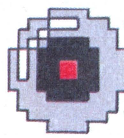
1000点
デロータ（地）
活火山
ログラムより強力な地上基地。ゼビウス・ワールド内では、単独では設置されていない。



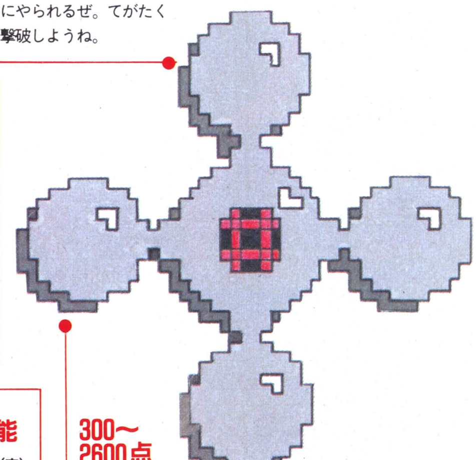
たったの300点
ガルバーラ（地）
大ピラミッド
巨大なくせに300点しかもらえません。



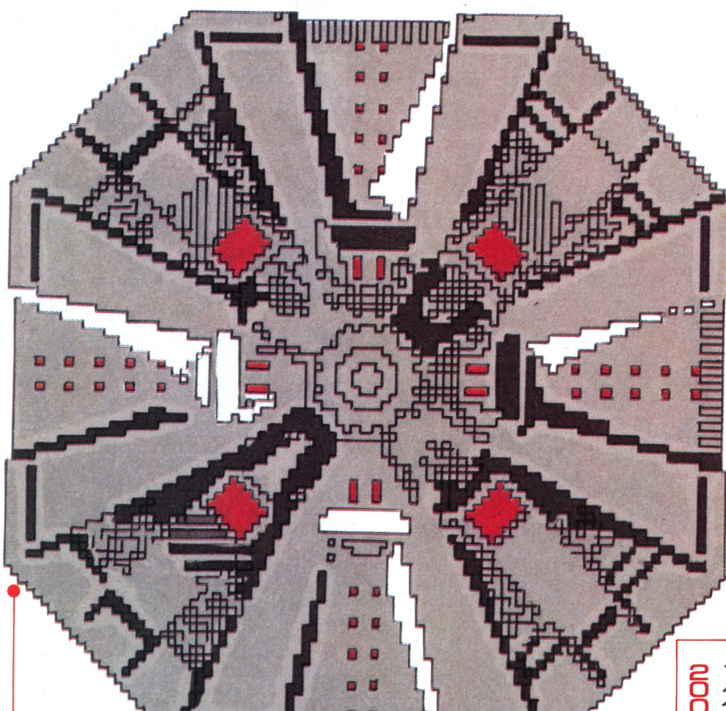
100～300点
ザカート（空）
黒玉
自動的に消滅するが、それと同時に弾を１発発射するぞ。



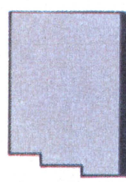
30点
トーロイド（空）
ドーナッツ
しょっちゅう出てくるおなじみさん。



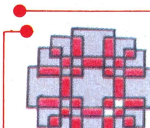
300～2600点
ボザログラム（地）
昭和基地
アンドアジェネシスと同じように、周辺部から攻撃すれば2600点奪取できるよ。

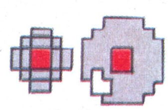


最大8000点
アンドアジェネシス（空）
風月堂のゴーフル
やっぱり一番ハデなのがアンドアですね。４基のアルゴ（各1000点）と中心のコア(4000点）で構成されている。



破壊不可能
バキュラ（空）
フロッピー
このバキュラのおかげで、何度泣いたことだろう！

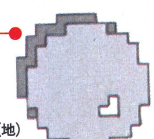




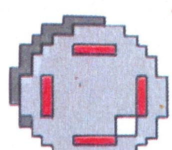
ガルザカート（空）
大玉　1000点
分裂後500点

ブラグザカート（空）
赤玉
600点か1500点

ザカート系最大、最強の兵器・ガルザカートはコワーイ花火。ブラグザカートはいつも美しい。

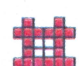


300点
ログラム（地）
アタックサイト
あんまり深く考える必要もないと思うが、確実に破壊したいね。

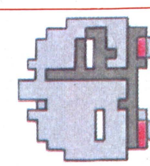


ギドスパリオ（空）
スパーク
突然空中に現れ、ボクたちを悩ませる。絶対に点数とつりあわないよ。結構強いね。
10点

ドモグラム（地）
ホーバークラフト　800点
ログラムを移動可能にしたもの



200点
ソルバグ（地）
レーダーサイト



50点
タルケン（空）
ビリケン
スパリオを１発発射後、くるりと反転退却する。

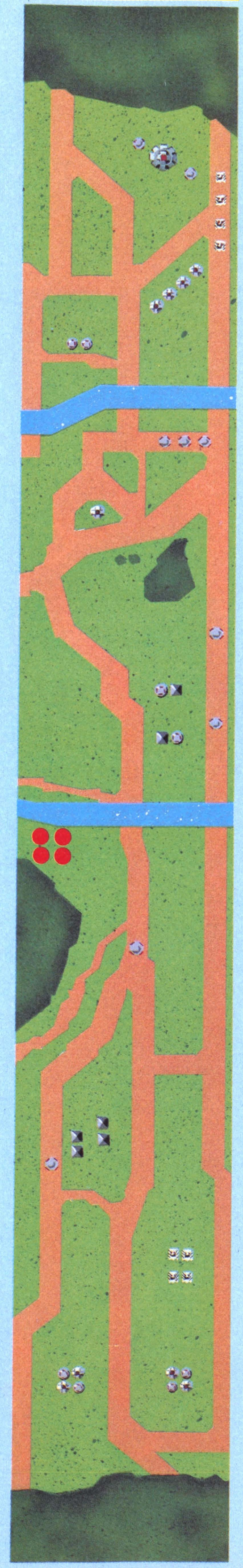
ゼビウス保存版・全エリアマップ



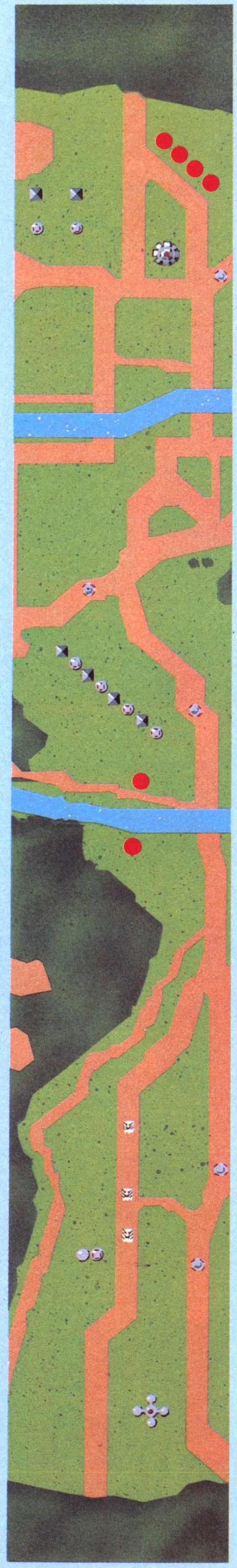


●ソル
◀スペシャルフラッグ・ゾーン

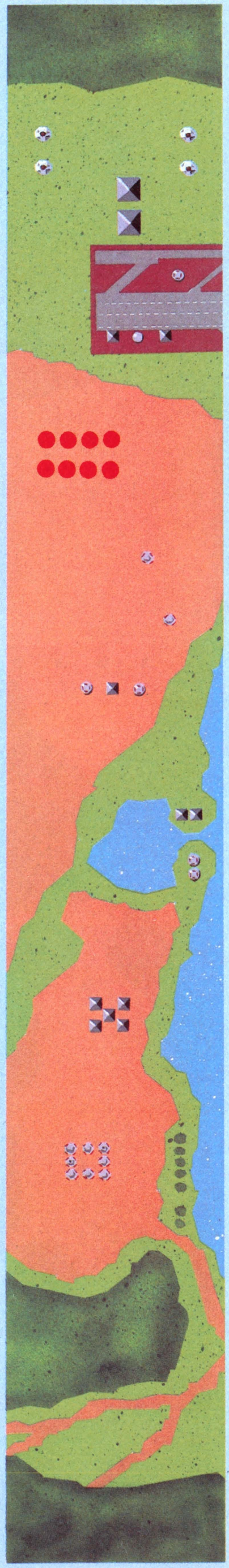
エリア12



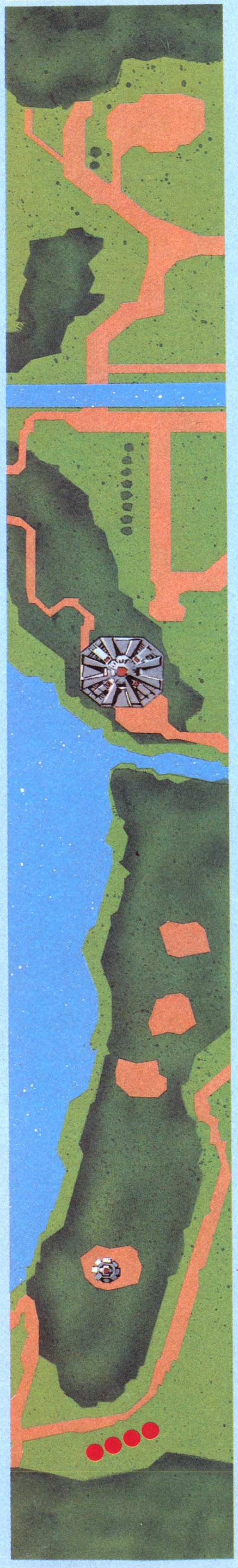
エリア11



エリア10



エリア9



ゼビウス保存版・全エリアマップ

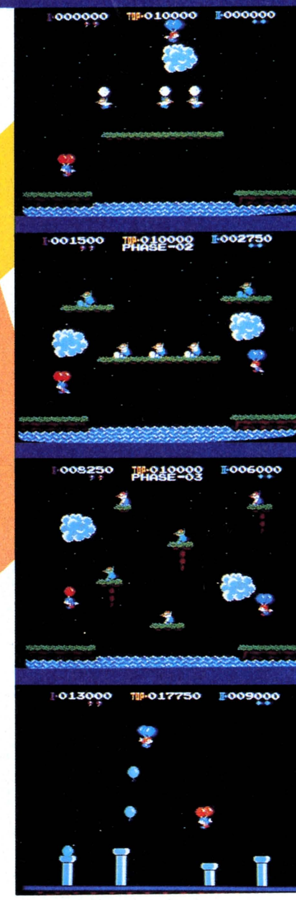


●ソル　◀スペシャルフラッグ・ゾーン

女の子にバカうけ!! バルーンファイトの魅力をさぐる

バルーンファイト

任天堂　文／KAZ



ゲームのプロフィール

はじめに

ファミリーコンピュータを持っているキミ!! キミは、まさかひとり暗くゲームしているわけじゃなかろうネ。ファミコンのゲームはひとりでやるにはもったいない。彼女や彼、その他おおぜいのギャラリーといっしょにワイワイやるのがイマいBEEPERなんだ。とはいえ自分がいくらノッてても、となりの彼女はシラけてるなんてのは願い下げ。キミにもこんなニガイ経験ない? キミの持ちかけかたにも問題はあるかもしれないけど、どうもF-レースやゼビウスといった男の子にうけてるゲームは、女の子にはいまいちという感じがあるようだ。女の子の気にいるゲームっていうとテニスやポパイ、デビルワールドといったキャラのカワイイのが多いみたいだ。その系列の「バルーンファイト」、きれいどころのBEEPERギャルに大うけしている。こんなゲームもひとつ持ってれば、彼女のノリもバッチリ!! ゲームが暗いなんて偏見をブッ飛ばそう。

ではその魅力をばさぐってみましょうかい。



ストーリーの魅力

コントローラでプレイヤーをあやつり敵の鳥さんのフーセンやパラシュートを割るのが目的。ボーナスのシャボン玉やフーセンを取って点数をかせぐこともできる。空をフワフワ漂うフーセンやシャボン玉、なんともメルヘンチックで空飛ぶ夢をかなえてくれるゲームだ。

弾が当たって相手が爆発なんてのより、「私はフーセンとパラシュート割っただけよ。鳥さんは勝手に落ちちゃったの」と、ソフトなところが女の子の「だって」感覚にあってるみたい（手を下したのは自分なんだけど…）。

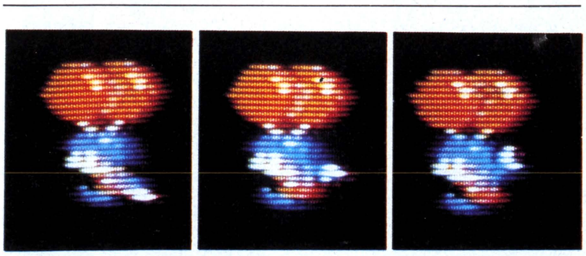
プレイヤーひとりのA、プレイヤーふたりでの協力またはバトルモードのB、ひとりで障害の雷をつぎつぎとよけてフーセンを取るバルーントリップCと3つのゲームが楽しめるゼータク設計なのだ。

キャラクターの魅力

やっぱり人気の出るゲームのキャラはひと味ちがってる。フーセンつけて手を懸命にパタパタと動かすプレイヤー、はばたくたびにかわいい鳴き声を聞かせてくれる鳥さんなど、見ていて思わず微笑んでしまうほど。シャボン玉やフーセンの色よし動きよしで追いかけるほうも力がはいってしまう。キャラクターへの感情移入がパッとできてしまうところがうけの秘密らしい。

ほかにプレイヤーを一瞬にしてシビレさせちゃう雷や、不気味な音とともに現れて、海に近づくものをひとのみにする怪魚など、ゾッとさせるキャラもいて、人生楽しいことばかりじゃない。調子づいてると足をすくわれるぞ!! と、教えられてるみたいだ。





▲これがプレイヤーの飛行分解写真だ!!遠目に見るといかにもそれらしいんですよ。

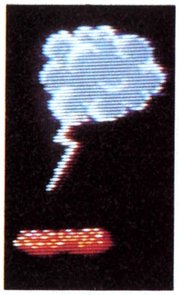
やっぱりファミコンでかあッ







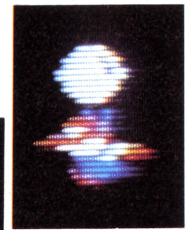


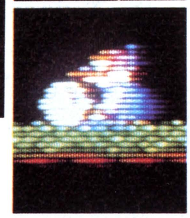




▲海の殺し屋怪魚出現。雲が光ったら雷の前兆、くわばらくわばら。





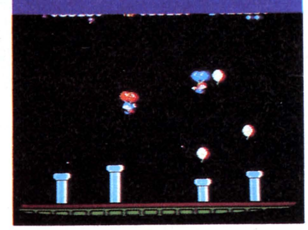


▲敵の鳥さんの3態。キャラだけ見てオオカミだって言った人もいた。









サウンドの魅力

A、Bゲームのボーナス面とCのバルーントリップでのバックミュージック、これがまたいい。しばらく聴いてると耳から離れなくなっちゃって、寝不足でボ～ッとしているときや夢の中まであの音楽が……(私はもう中毒患者⁉)。

メインフレーズを楽譜にしてみたけど、音痴のわたしのこと、まちがってたらゴメンしてネ。とにかくリズミカルなこのミュージック、お店でぜひ聞いてみてね。おっと忘れるところだった。効果音なんだけど、これがまたリアル。フーセンの割れる音に思わずまわりを見まわして泣いてる子は……なんてさがしちゃうほど。鳥さんの鳴き声、魚の出現音、なんかそれらしさがよく出ていてうれしくなる。目を閉じて耳をすますだけ、なーんて楽しみ方もあるかもネ。



©Nintendo

動きはけっこう難しい

さてプレイヤーの動きだが、これはけっこう難しい。加速運動が基本になっているからだ。✚ボタンで方向を決めて手をパタパタさせ、その方向への速度を増す方式なので、自由に操るためにはセンスと相当の努力が必要。そのうえ下向きの重力が働いているので(あたりまえだけど)なにもしないと落ちてドボン、はいおしまい、なんてなりかねない。はばたくにも1回のAボタン、連続のBボタンがあるけど私はBだけでいいと思う。押してすぐ離せば1回はばたかせることもできるし。

こんな難しいゲームがなぜうけるんだろう。たぶん動ける場所が広くて制限が少ないからなんだろうな。敵の動きもそう速くないし、画面の上のほうでフラフラしてればけっこう生きのびられちゃう。もう少しやればなんとかなりそう、と感じさせる麻薬的魅力があるんだよネ。

ルールもけっこうややこしい

基本ルールは、敵の鳥さんを全部やっつければ1面クリア。プレイヤーが3回ミスするまでつぎつぎと面が進む。面は12面あり、その後は4面からのくり返しだ。

鳥さんのやっつけ方だが、まず地上でボ～ッとしてたり、フーセンをふくらましているやつ。こいつは歩くか飛びつくか落ちていくかして、相手に触ってやればよい。好きに料理してやってくれ。鳥さんはやはり飛んでいるときが自然だ。楽しそうにサエズリながらもこちらのフーセンに攻撃をしかけてくる。こいつらに対しては、より上方から狙うことが重要。フーセンを蹴とばしてパラシュートに、さらに蹴とばしてジ・エンドだ。鳥さんはやられると画面下まで落ちてゆき水しぶきとともに海のもくずと散ってしまう。あわれな鳥さんの末路を悲しむがごとく一粒のシャボン玉が空へと……ガメツク取ってボーナスにしよう。

プレイヤーはフーセン2個をつけているので1回やられただけなら多少上昇力が鈍る程度だ。もう1度やられるとミスになる。雷や魚に気をつけてハイスコアを狙おう。



◀バルーントリップCの画面



まとめ

そんなこんなで、マジにやるとけっこう難しいゲームなんだね、これが。でもコミカルなキャラクター、耳に快よいバックミュージック、初心者もついてゆける、わりにゆるい動きなどふだんゲームに近寄らない(近寄れない?)人にもふしぎとアピールする一風変わったゲームだ。

風船フワフワいじわるしましょ

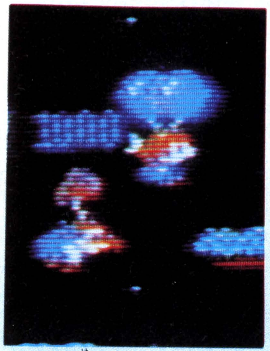
新しいバトルモード「ザ・サバイバル」

　前回好評だった（らしい）「いじわるしましょ」柳の下のドジョウ2匹目をねらって、パート2といってみよう。バルーンファイトは前回のマリオブラザーズやデビルワールドとちがって動ける範囲も広く、自由度も大きい。それに相手プレイヤーのフーセンを割ることで、直接的に相手をやっつけることができる。ただの殺し合いではテクニックの差が出すぎてしまい、すぐに勝負がついてしまう。それじゃあまりにつまらない。そこでいじわるしましょの新ルールを考えてみた。

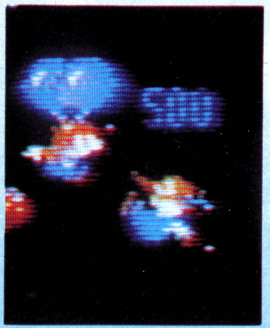
　プレイヤーが2個のフーセンを持っていること、1個やられると上昇力が鈍ることを利用して、相手のフーセンを1個は割ってもよいが、2個割ったらその場で負けというルールにしてみた。こうすると、相手のフーセンを1個割って相手の運動性を下げ、「もうひとつ割られたらおしまいだ」というプレッシャーをかけることができる一方、もう1個を割ってしまわないよう相手をよける必要が出てくる。当然割られたほうは、相手に残りのフーセンを割らせるべく追いかけまわすというワザが使える。ただし相手の1個目のフーセンが鳥さんに割られているときは、これが1個目だよ～とばかりに相手を攻撃することができる。そしてより長く生きのびたほうが勝ちとなるので「ザ・サバイバル」と名づけてみた。相手に2個割らせる即決ワザ、1個割ったあとは鳥さんまかせの高見の見物ワザなどでトライ!!

サバイバル用テクニック雑感

　とにかく「生きのびること」が第一だ。鳥さんをやっつけて保身を図るのが上級者への近道。鳥さんは2回の攻撃で落とせることを忘れないようにしよう。



フーセンを蹴とばして割った瞬間。パラシュートが開こうとしているところ。



パラシュートを蹴やぶられ、さすがの鳥さんも落下あるのみ。アーメン。

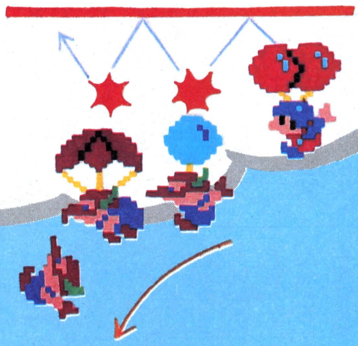
複数の敵にムーンサルト・トランポリン

　このゲーム、基本的には上にいるほうが有利なんだけど、やむなく下に追いやられたり、ひとりミスしたときに相手が上から殺到してくることがある。このときは下を逃げまわって鳥さんや敵を同じ高さにおびき出すのがコツ。すると下のほうがゴチャゴチャと朝の京王線のように混んできて左右からドッと敵が……。こんなときこそ落ちついて、ピンチをチャンスに。垂直にちょっとはばたき、あとはなにもしない。これぞ無手勝流ムーンサルト・トランポリンだ!!



初級者必修・ドリブル攻撃

　画面上端と陸地、壁にプレイヤーがある程度のスピードでぶつかるとバウンドして方向を変えることができる。また相手や鳥さんのフーセン、パラシュートを割ったときもバウンドする。この動きは重要でいろんなワザに応用できる。これは壁と相手または鳥さんのあいだに入り、一瞬のうちに2度の攻撃を加えるテクニック。追いぬきざまに天井でやるのがコツ。相手がかたまってるときも応用できるので、ゼヒマスターしてほしいネ。

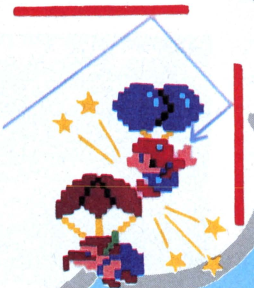


役だつ障害 クルクル利用法

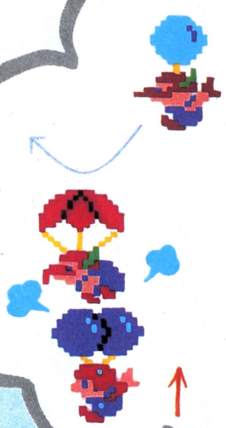
　面が進むと出てくるのがクルクルという障害物。こいつに触れると回転しはじめ当たるを幸い、鳥さんだろうとプレイヤーだろうとはじき飛ばしてしまう。回っているクルクルは利用するのが難しいから近づくときは気をつけよう。クルクルを鳥さんとのあいだに置くようにしておびきよせ、鳥さんがブッ飛ぶのを見るなんてのもあるが、やはり利用できるのは止まってるクルクル。上からの敵をうまく引きつけ上下逆転を狙っちゃおう。

激烈!!三角蹴り

　ゲームCのバルーントリップにもいえるんだけど、なれてくると重力以上に下へ加速したいと感じることがある。でも下方向に✚ボタンを押してはばたいても上に行くばかり……。そこでまたバウンドワザの出番となるわけなんだ。自分がある方向に一定以上の速度をもって動いているとき、反対方向に行きたい、でもはばたきだけでは間に合わないと判断したら、進行方向の障害物を利用しよう。場面によっては、三角蹴りも出せるよ。エイヤッ!!

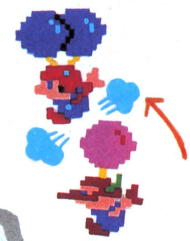


上空の敵にツンツクバリアー



忘れてたけど、パラシュート姿の鳥さんはプレイヤーを攻撃してこないんだ。それとパラシュートもやっぱり足で蹴らなければ破れない。そこでこんなワザはいかが。上からフワフワとパラシュートが下りてくる。そしてさらにその上からキミをねらう敵の魔の手が……。下からパラシュート鳥をツンツクつついてその下に隠れちゃおう。相手が鳥さんなら効果絶大。敵プレイヤーでも一瞬の防御にはなるはず。それからシリに帆かけてさっさと逃げ出そう。

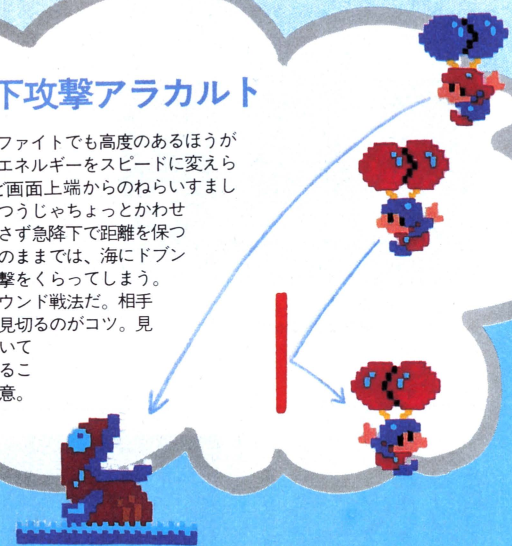
速度変化利用のもうけワザ ヒップアタ〜ック!!



上下左右にパタパタと大活躍のプレイヤー、横方向の速度もけっこう細かくコントロールできるんだ。横方向に最大速度まで加速して、ピタッと止める。このテクニックをマスターすればもう何面だっていけちゃう。鳥さんもピンク、緑、黄色とフーセンの色が変わるにつれて、よりしつこく、より速くなってくるので大変。しつこくせまる鳥さんにはナナメ上方へ加速、相手が追ってくるのを確かめて加速をやめると……追突事故注意!!

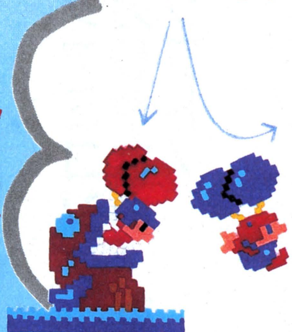
やっぱりファミコンでかあッ

急降下攻撃アラカルト



戦闘機のドッグファイトでも高度のあるほうが有利なんだ、位置エネルギーをスピードに変えられるから。なるほど画面上端からのねらいすました急降下攻撃、ふつうじゃちょっとかわせない。自分もすかさず急降下で距離を保つしかない。でもそのままでは、海にドブンか着地してモロ攻撃をくらってしまう。そこでまたまたバウンド戦法だ。相手との距離をうまく見切るのがコツ。見た目で十分離れていてもフーセンが割れることがあるから要注意。

幻の悲劇・深追いは…ヨセ!!



このゲームがマシン室におめみえしてまだ日の浅いある夕刻、㊤嬢とわたしめはなんとなくBゲームをしていたのでございます。気の弱いわたしめは㊤嬢のじゃまにならぬようコソコソ逃げてばかり、それをいいことに追いかけまわす㊤嬢。しまった! 海に近づきすぎかっ!! 高度を下げすぎたわたしの目前に魚の口が…。獲物をくわえた魚が波間に消え、わたしはひとり静かな波の上ではばたくのでございました。

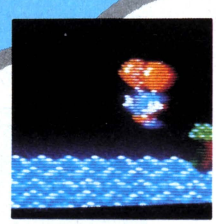
おまけ・フーセンは落下中でもふくらませる!?

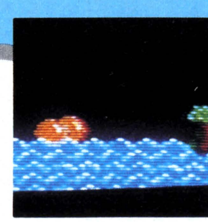
鳥さんは足でふんづけて固定するタイプの手押しポンプを使っているとてっきり思ったんだけど、見てください。空中でもちゃんとふくらましている。どうやって固定してるんだろう。う〜ん。

おまけ・その2。Cゲームのバルーントリップは、連続してフーセン20個をとると、21個目に色が変わりボーナス点がもらえる。点数とボーナスはA、Bゲームと同じだ。

ほかにもテクニックがありそう。発見した人、オハガキよろしく。

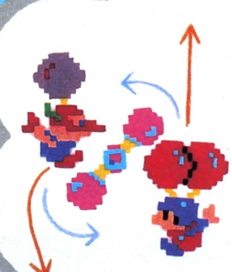






海岸のミラクルマン

うちの妹はゲームが得意ではありません。いやありませんでした。いままでいくら手ほどきしても、ここ一番というタイミングが微妙に遅れるのです。本人もそれを自覚してゲームにはあまり手を出さなかったのですが、バルーンファイトの魅力にはさからえず……そして私は見てしまった! 奇跡の復活ワザを!! 騒いでいたら母上いわく「わたしもしょっちゅうよ」。わたしはもう再起不能。ちなみにいま、妹はCゲーム233,150点のツワモノだ。



ストリートファイトでカッカッカッ!

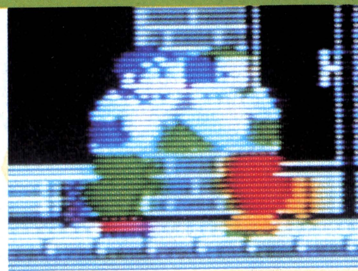
任天堂

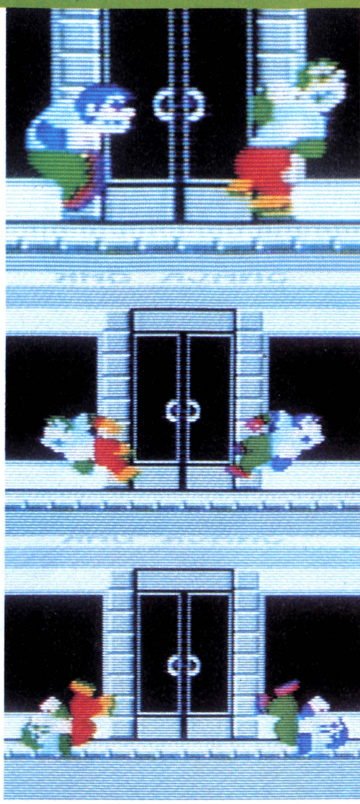
アーバンチャンピオン

やっぱりファミコンてかあッ

ゾクゾク出てくるファミコンゲーム、おニューだけが魅力じゃない。好みで選ぼうこだわりソフト!

文／西城 恵


▲やるかやられるか、パンチをくり出す緊張の一瞬!!


▲相手のアゴにみごと決まったストレートパンチ。だが同時に相手のはなったパンチがもろボディーに……、ダブルノックアウトだ。

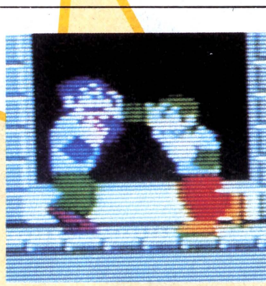
1 オレ好みのこだわりソフトWHY?

ファミリーコンピュータもいろんなゲームがつぎつぎ出て数もそろってきた。F－1のスピード、ゼビウスのSF感覚、バルーンファイトのコミカルファンタジー、バンゲリングベイのシミュレーション風戦場アクションなど、それぞれちがった特徴を売りものにしている。だがどれもオレにはいまひとつ。なにかグッとくるゲームはないものかとBEEPゲームセンター（マシン室のことだ）をブラブラしていたら目に飛びこんできたのが、このアーバンチャンピオン＝都会の戦士だ。町かどでの殴り合いのパッケージが相手の血を求める爬虫類ゆずりの闘争本能をビビッと刺激する。さっそくファミコンにセットしてゲームスタートだ。

逃げることのかなわぬ街の一本道、そこがおれの戦場。迫ってくる敵、こっちも負けずに前進だ。イテッ、ジャブ打ってきやがった。おっとまたか、どうだブロックしたぜ。こんどはこっちの番だ。ジャブ、ジャブ、ストレート……。フッフッフ、ひさしぶりに燃えるぜ。相手にパンチをブチこむ瞬間ゾッとする快感に指がふるえちまう。オレと同類のキミにファイティングテクニックを教えちまおう。

2 初級テクニック

Ⓐブロックをマスターすれば負けはナイゼ!!


▲ブロッキングは防御の基本だ。

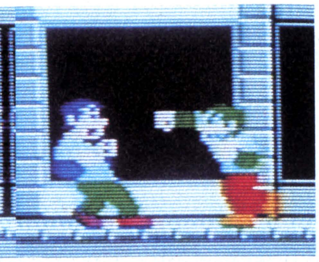
ふたりが向きあって熱いパンチがとどく距離になると、ファイティングポーズをとりフットワークを使い始める。このとき✚ボタンの上下を押すと、ジャブ、ストレートに対する顔面ガードと、ボディへのパンチに対するガードに切り換えられるんだ。適切なガードをしていればパンチをくらう心配はない。だがこのガードもこちらがパンチを打つためにバックスイングしたときと打ったパンチを引くとき、一瞬くずれるのが難点だ。はじめのうちはむやみにパンチを出さずガードによるブロッキングを練習したほうが身のためだ。パンチドランカーはもうはやらんぜ。相手のパンチがガードに当たるタイミングをのみこむのが第一歩だ。



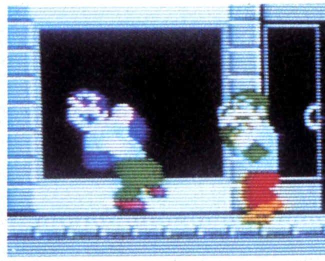
▼どこにでもある町のメインストリート。ここがオレたちの戦場だ!!



Ⓑスウェイはタイミングさ!!

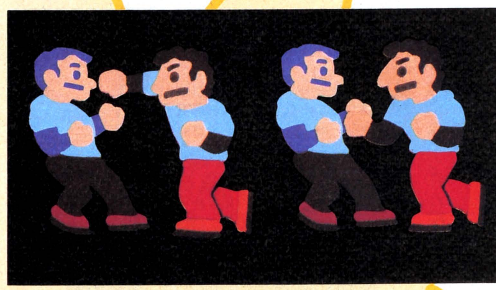


▲スウェイはすべてのパンチに有効なワザだ。



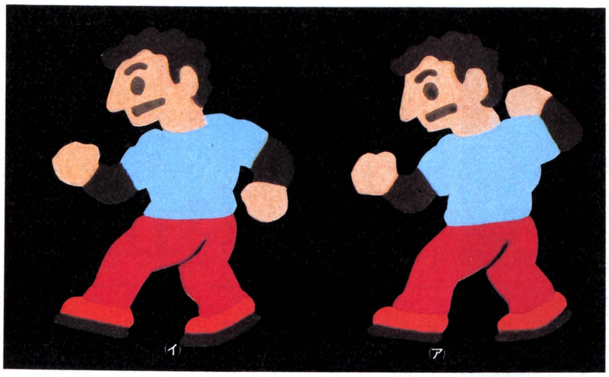
▲猿も木から落ちる。いい気になって大失敗。

さてブロッキングは確実に相手のパンチを防ぐことができる。だが腕に相手のパンチが当たるので、つぎの攻撃が一瞬遅れちまう。気の短いオレ向きじゃないね。そこでもうひとつの防御法スウェイバックの出番となる。相手がくり出すパンチに合わせて✚ボタンの左（プレイヤー2は右だけど）を押して体をそらせてかわす冷や汗タラタラのテクニックだ。しかしマスターすれば効果絶大。つぎの攻撃もスピーディにできるし相手のガードのうすい所へのカウンターアタックもねらえてしまう。左ボタンは長く押しすぎるとスウェイをやめて後退してしまうし、スウェイが遅れると手ひどいパンチをくらってしまうのでタイミングをつかむことが重要だぜ。



3 20面級テクニック

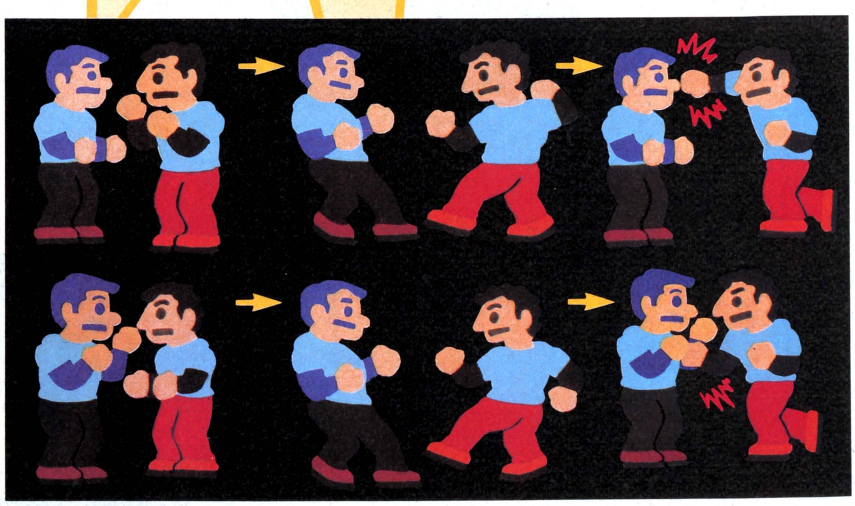
Ⓒ相手をよく見て行動せよ



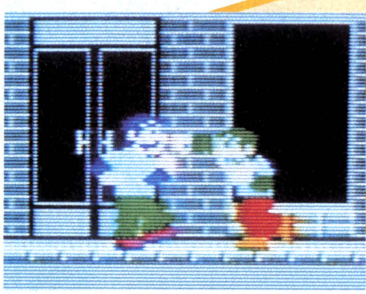
ガードとスウェイをマスターすればもうこっちのもの。相手をゆっくり見る余裕も出てくるというものだ。相手がパンチをくり出すまえのバックスイング、気づいただろ？　顔面ねらいかボディねらいかで形が違うんだ。(ア)が顔面へのジャブ、ストレートの前兆、(イ)がボディへのショートパンチ、ハードパンチの前兆だ。それぞれのバックスイングしている長さが、ジャブ、ショートパンチでは短く、ストレート、ボディへのハードパンチでは長くなっている。よく見てつぎの行動をとることが重要だ。それにコンピュータの敵プレイヤーには攻撃に波がある。じっと見てるとつぎになにをするかが見えてくる(ような気がするぜ)。相手の動きの予想がたてばあとはかんたん。ガードするなり避けるなり、裏をかくカウンターアタックをしかけるなり、こっちの自由に料理できてしまうぜ。

Ⓓ高等スウェイの見切りワザ

このあたりからいよいよハイテクになってくぜ。心してかかりなよ。今度のテクニックは俗に「見切り」と呼ばれているタイミングワザだ。パンチってのは、バックスイングから縮めた腕に体重をのせてブチ抜くように伸ばすときに威力を発揮する。力をためて縮めたバネがはじける一瞬のようなもんだ。伸びきったバネに多少鼻っぱしらをこすられたところで、どうってことはない。これを利用してスウェイと組み合わせたのが見切りワザ。まず相手のねらいが自分のガードしていないほうだった場合、相手がバックスイングにはいると同時にスウェイバックを行う。そして相手がパンチをくり出してきたらその腕が伸びきる寸前にスウェイを中断する（といっても左手の✚ボタンを放すだけだが…）。すると相手の伸びた腕に自分から当たっていく形となる。画面から見るとパンチをくらっているように見えるが、こたえないぜ。相手がパンチを引くあいだ、優越感をもってニタニタ笑ってもいいし、キツ〜イのをプレゼントしてもいい。左手で✚ボタンをはじくようにするのがベストだね。

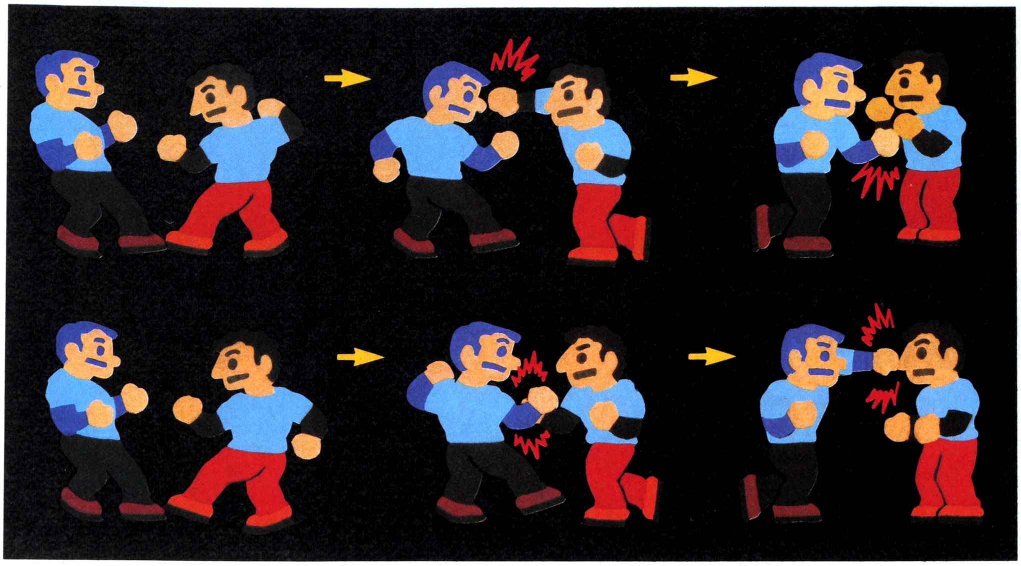


Ⓔスウェイ&パンチは攻守一体



▶当たってるみたいだが大丈夫。つぎの瞬間が楽しみだぜ。

「見切り」を身につけたところでアーバンチャンピオンの防御講座はもう卒業だ。ようやく「攻撃こそ最大の防御」なんて言葉が使えるぜ。ではパンチの説明だ。プレイヤーが使えるパンチはねらいどころが顔面とボディの2ヵ所。それぞれバックスイングが短くすばやく出せるが相手をよろけさせる程度のⒶパンチと、バックスイングが長いかわり強力なⒷのノックアウトパンチがある。ガードしている高さからパンチを出すから、ねらったところにパンチをブチこむには、高さを合わせてⒶかⒷボタンを押す2ステップが必要だ。いま、自分の腕がどの高さにあるかぐらいは目をつぶってもわかるようにしといてくれよ。目は相手の一挙一動を鋭く追うようじゃなけりゃ、とても50面はこなせないぜ。いままで身につけた防御テクニックをフルに使い、



相手の動きを見てスキを突く鋭いパンチを出してりゃ、そこそこまではいける。だがこれで満足するようじゃ人生先が見えてるね。やはりマスターしたいのが必殺ワザ、スウエイ&パンチだ。タイミングさえ覚えりゃ50面ぐらいまでは百発百中、たわいない相手を怒鳴りつけたくなるぜ、まったく。原理は「見切り」と同じだ。まずつねに相手のガードと逆の高さに腕を置くのが第一だ。相手が顔面ガードにまわったら腕を下げてボディをねらうわけだ。相手がバックスイングしたらすかさずスウエイバック!! そして相手のパンチが伸びきったところでまえに出ざまにパンチを放つ。相手のパンチをかいくぐるスリッピングをやってるようで気分爽快だぜ。パンチは当然Ⓑのノックアウトパンチ。

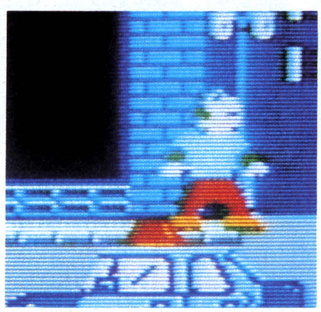
やっぱりファイティンしかないッ

4 50面級テクニック

F ジャブ、ショートパンチ多発(根気でショーブ)

50面をこえると相手もガードをすばやく上下に動かし、フェイントまがいの動きをするようになってくる。おまけにこっちのパンチをスウエイで避けるなどと生意気なテクニックを使いだす。おもしろい、相手も強くなきゃファイトがわかかねえ。「見切り」とスウエイ&パンチを駆使してきりぬけるぜ。パンチはⒶのジャブ多用、手数で勝負だ!!

▼ストリートファイターは強いだけではつとまらない。演技も達者でなくちゃな。みてくれ、このすっとぼけた顔。





▲フーッ、あぶなかったぜ。パトカーがくるまえに、最後のジャブでかろうじて勝ち逃げだ。

G パトカー活用

新風営法が実施されもう2カ月。そろそろ忘れられてもいいころ……と思いきや、パトロールカーの見回りがしっかりあるんだぜ。殴り合いなんぞしてたら大変だ。しょっぴかれて凍える一夜なんてのはごめんだ。そしらぬ顔で口笛でも吹こう。相手をあと一発ってところまで追いつめたときに聞こえてくるサイレン、あんないやな音はこの世にゃないね。苦い思いをかみつぶし顔はそしらぬすずしい表情、ストリートファイターもつらいぜ。だが待て、お上は平等だ。こっちの危ないときにも助けてくれる。画面端まで追いつめられ防戦一方の絶体絶命!! こんなとき聞こえるサイレンのなんとここちよいこと。オレって本当に現金なんだな。おっともうひとつのパトカーの利用法だが、時間切れになると画面中央より少しでもさがっているほうがパトカーに連れていかれちまう。相手が手強いとみたら、ジャブで押してあとは時間切れ待ちってワザもあるんだぜ。

5 気力だ



まああとは気力だけだね。ときどきスタートボタンのポーズ機能を使ってコーヒーブレーク、痛む指を休めるなんてのもいい。気分転換はマンネリ化を防いでくれる。ときどき窓から顔出して植木鉢を落とすヒゲのおっさん、ぼやっと窓の下なんかにつっ立ってると痛い目をみるぜ。自分が少しずれて立ち、相手を窓の下に誘いこむぐらいのしたたかさがほしいもんだ。それと、相手を追いつめてあとわずかってときはジャブでもノックアウトできるぜ。ストリートファイターの報酬はわずかさ。窓から紙吹雪をまく美女でも見て心を慰めてくれ。

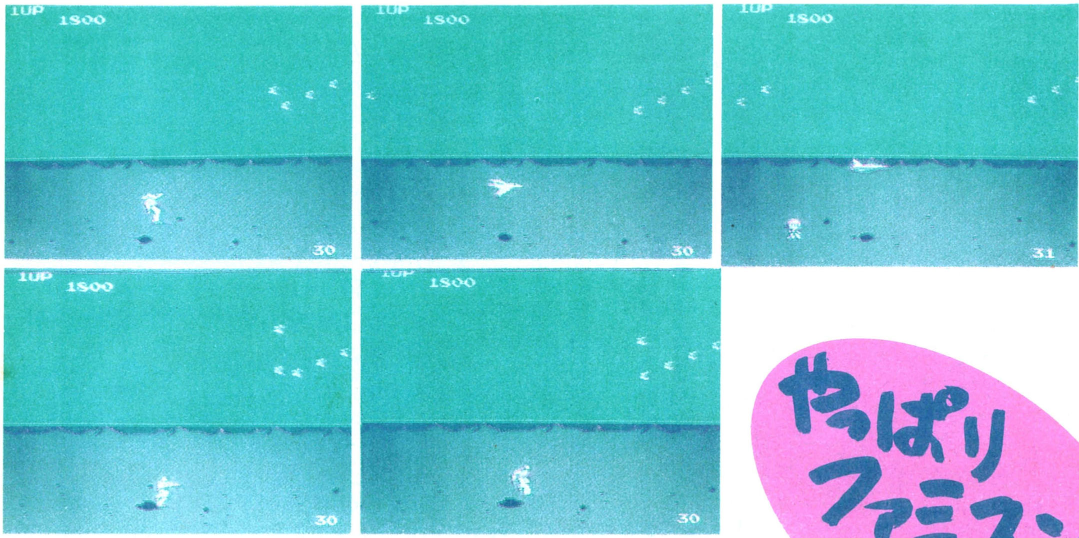
ザナック軍へ反撃せよ!!

ジャレコ

フォーメーションZ

やっぱりファミコンでかあッ

形態可変の戦闘ロボット〃イクスペル〃をコントロールして、地上形態と空中形態とに使い分けながら敵のザナック軍の本拠を攻撃していく、大陸・海・宇宙をバックにくり広げられる壮大なスペースゲーム!!



イクスペルの空中形態から地上形態への変化。Bボタンを押しつづけると地上形態から空中形態へ変わる。

イクスペル出動!!

その夜、地球連邦最高指令部では、最終決定が下されようとしていた。

「連邦軍第9特殊機甲師団の反乱は日増しに強くなっています。このままでは地球連邦は破滅してしまいます」

「彼らは以前から惑星ザナックに勢力をたくわえていたようだな」

「彼らの攻撃を防ぐ手立てはないのか」

「あるにはあるのですが……」

「やはり、あれか。イクスペル――」

「でも、あれはまだ……」

「しかし――」

「一応、形にはなっているのですが、試作のテストがすんでいないのです」

「悠長なことをいっているひまはない。すぐに出撃させるのだ」

「承知しました。ところで、だれを乗せるのですか?」

「きみはどうかね?」

「いえ、わたしにはとても。わたしは御辞退申し上げます」

「フム。試作品に喜んで乗るヤツなどだれもおらんか――。となると、あいつしか……」

「クラウディア」

「ウ[illegible]しかし、あいつは女だぞ」

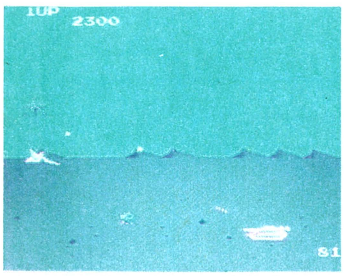
「女といっても連邦軍の中尉ですしね、第一、彼女はイクスペルの発案者です」

「イクスペルを一番知っている人間だというわけか」

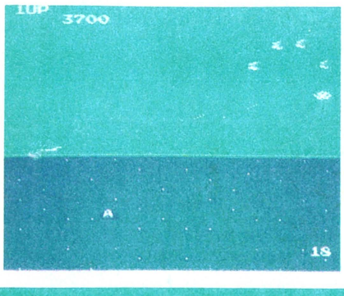
「そうです」

「フム、わかった。イクスペルにはクラウディアを乗せることにしよう。では、さっそく準備を」

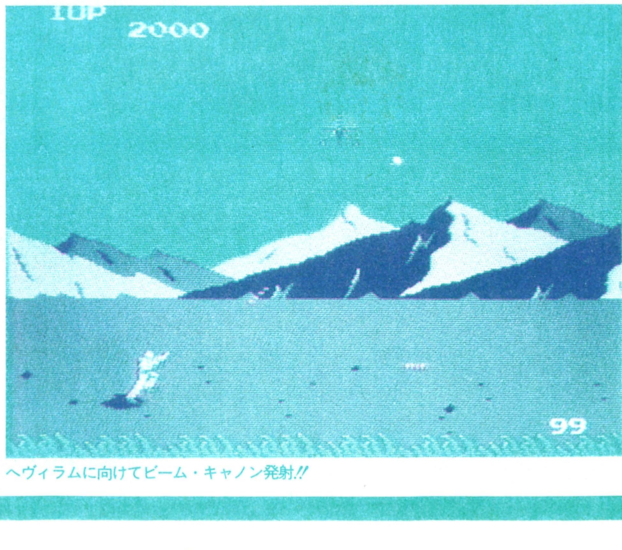
こうして、クラウディアを乗せた〃イクスペル〃は、ザナック軍鎮圧のため戦場へ向かって発進したのである。



ヘラ登場。ビッグバンで撃ち落とせ。



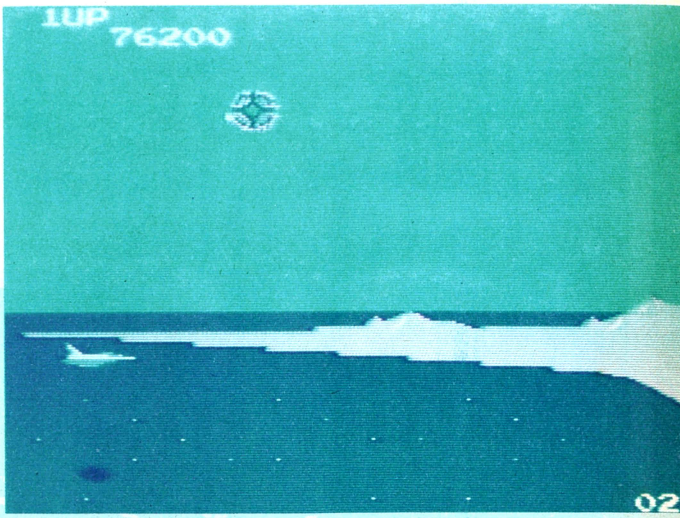
ギルダ撃墜。海からはアールズィーが。



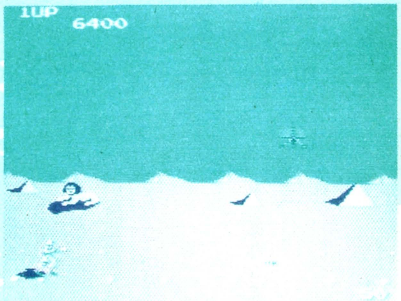
ヘヴィラムに向けてビーム・キャノン発射!!

文/中村龍彦

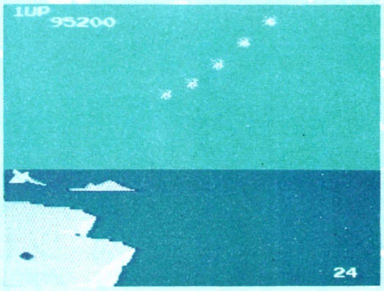
まずキー操作を



ヤバイ!! 内部エネルギーが少ないぞ。ミラージュをよけて着陸せよ!



砂漠にて。エネルギー・コアは確実にとれ。



ふたたび海へ。ストラトス・ブライアがしつこくつきまとう。

では、次に画面の説明を、と思ったのだけれど、このゲームはコントローラーが複雑なので、その説明からはじめよう。

イクスペルは地上形態ではじまる。Bボタンを一時押すとイクスペルはジャンプするだけだが、押しつづけると空中形態に変わる。そして、もう一度押せば地上形態にもどる。

Aボタンはパルス・レーザー・ボタンである。一瞬押すとビーム・キャノンが発射されるが、押しつづけるとエネルギー凝縮がおこり、内部エネルギーが臨界値の－20%に達し、このときに残エネルギーによる高密度凝縮エネルギー"ビッグバン"が発射される(要するに、ボタンをずっと押していると不思議なミサイルが出るだけの話なのですが、これを知らないと永遠に宇宙シーンへは行けません)。

＋ボタンは地上形態と空中形態とで機能がやや変わる。地上形態ではイクスペルを左右に動かし、ビーム・キャノンの発射方向に上下に動かすのだが、空中形態ではさらにイクスペルも上下に動かせる。つまり、空中形態で上に向かって撃ってばかりいると、いつのまにかイクスペルが天高く舞い上がってしまう(このとき見える雲がなかなかカワイイのです)。

これがコントローラーの操作法です。わかったかな? さあ発進だ!

地上戦から宇宙へ

おまたせしました。それではスタート。

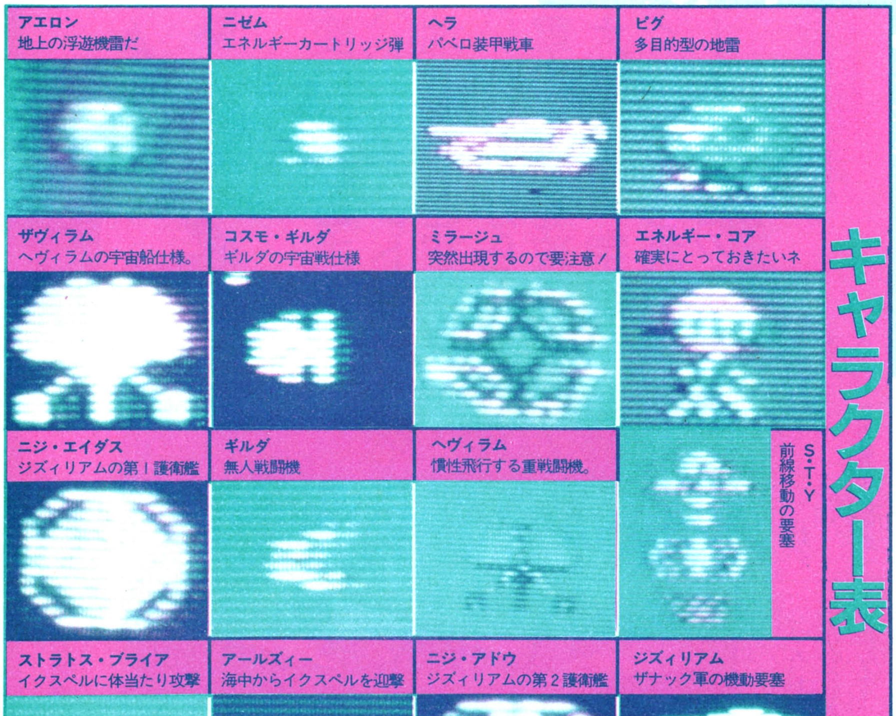
まずは山系をバックに平原ではじまり、画面右側へイクスペルが歩いていく(バックが左側へスクロールするんだ。あたりまえだけど)。とりあえずはビーム・キャノンを撃ちまくりながら進めばよろしい。緑色のヘヴィラムは早めに撃ち落としたほうがよい。こいつの狂った動き(一応飛行パターンはある)にはホントにまいってしまう。ところどころにあるピグは地雷で、下向きにビーム・キャノンを撃ちまくればよい。ピグには直前で飛び上がるのもあるが、ふつうに進めばぶつからないので安心して。

画面下方をフラフラしているコンペイトウみたいなのはアエロンで、前方に向かって撃ちまくる。ストラトス・ブライアは集団でやってきて体当たりするから、直前で逃げること。

画面上方に突然現れる火の玉みたいなのはミラージュで、ニゼム(ミサイルのこと)を発射してくる。これは素直によけたほうが利口。

やがてオレンジ色の戦車が出現。これはヘラで、絶対に攻撃はしてこない(ホントかな? 少なくとも今まで試した限りでは)。ただし、パベロで装甲しているので、ビーム・キャノンではダメ、ビッグバ

キャラクター表



アエロン 地上の浮遊機雷だ	ニゼム エネルギーカートリッジ弾	ヘラ パベロ装甲戦車	ピグ 多目的型の地雷
ザヴィラム ヘヴィラムの宇宙船仕様。	コスモ・ギルダ ギルダの宇宙戦仕様	ミラージュ 突然出現するので要注意!	エネルギー・コア 確実にとっておきたいネ
ニジ・エイダス ジズィリアムの第1護衛艦	ギルダ 無人戦闘機	ヘヴィラム 慣性飛行する重戦闘機。	S・T・Y 前線移動の要塞
ストラトス・ブライア イクスペルに体当たり攻撃	アールズィー 海中からイクスペルを迎撃	ニジ・アドウ ジズィリアムの第2護衛艦	ジズィリアム ザナック軍の機動要塞

ンで撃つ。下向きにねらってボタンを押しつづけると発射される（この音がなかなかよい）。とはいっても、タイミングがかなりシビアなので、慣れないうちはジャンプして逃げよう（でも、ポイントが高いんだよね、ヘラは）。

ジャンプで思い出したけど、オレンジ色のカプセルはエネルギー・コアだから、ジャンプしてよけたりせずに必ずとること。内部エネルギー（画面右下に表示）が10ポイント増える。ただし、99ポイントは超えない。なお、空中形態だと、内部エネルギーが減少していくので要注意。

突然イクスペルが飛び上がったかと思うと、バックは海上地帯と変わる。ここではまちがってもBボタンは押さないように（イクスペルが水没する）。この面ではピグのかわりにアールズィーが海中にひそんでいて、アルファベットのAの形のミサイルがイクスペルを迎撃してくる。当然のごとくヘラはない（戦車が海にいるかよ、まったく）。あと、エネルギー・コアもないので、あらかじめ内部エネルギーを十分たくわえておくように。

さて、内部エネルギーが少なくなって、アラームの音に「ヤバイ!!」と思っているころに陸地が見えてホッとする。

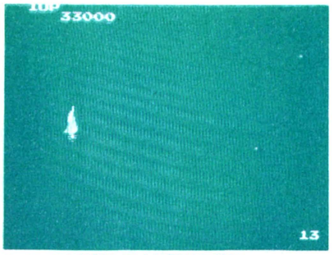
こんどは砂漠地帯だ。

バックにはスフィンクスがいっぱいいる（これに見覚えのある人は、ジャレコのファンだ!! そうです、エクセリオンのとおなじです）。相手のキャラクターは1面目とまったく同じ。エネルギー・コアはきちんととって、内部エネルギーを十分ためておこう。

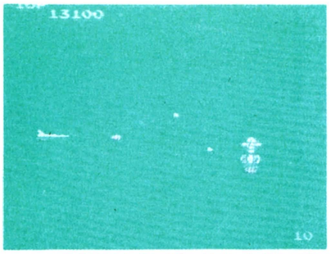
ふたたび、海上へとイクスペルは進む。ピグ、ギルダをよけると、どこからか（TVのスピーカーに決まっているけどね）不思議な音とともに怪しげな物体が降りてくる。

あれは何だ!! そうだ、サトゥ・テム・ユル・ボワク（S・T・Y、前線移動要塞のこと）だ!! これはなかなかの曲物。装甲はザムなので、ビッグバンでも破壊できない。回転砲塔のみパペロでできているので、ここに向かってビッグバンをぶちこむ。

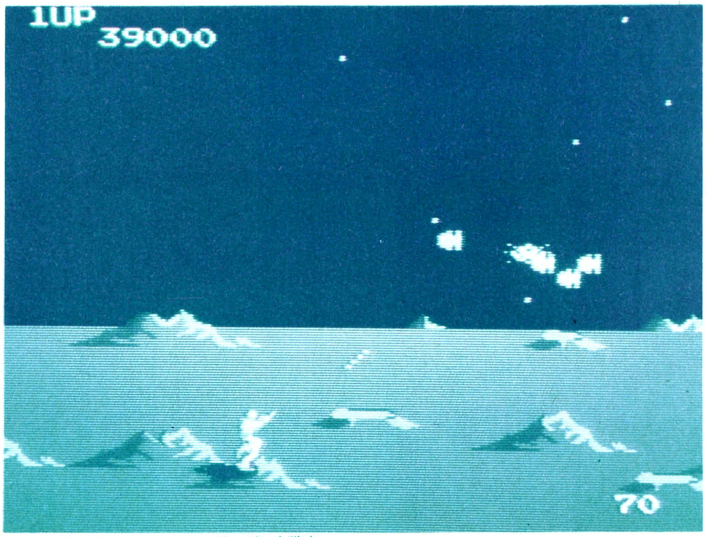
S・T・Yとの死闘が終わると、イクスペルは上空へと飛び立つ。大気圏を離脱し、ザナック軍の本拠を攻撃しにいくのだ。



S・T・Yを撃墜して大気圏外に離脱。



S・T・Yは上部をねらいビッグバンをぶちこむ。



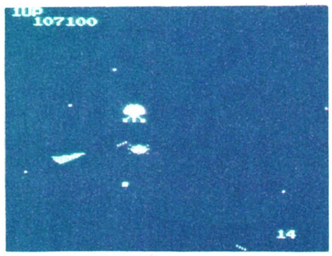
宇宙の浮遊大陸にて。コスモ・ギルダと交戦中。

ギルダのかわりにコスモ・ギルダ、ヘヴィラムのかわりにサヴィラムが出てくる。このサヴィラム、「オレンジ色の憎い奴」ではないが、ホントに腹がたつ。動きが素早く、斜めからニゼムにしこたま撃ちこんでくる。あまり追いつめられないよう、画面中央に逃げるのがよい。地上戦のかなり難しい面ではあるが、あとあとのためにエネルギー・コアはたくさんとっておこう。

つぎは宇宙空間。このとき地上形態のまま飛び出して、そのあとで空中形態にかわると、内部エネルギーがロックされる。ギルダ、サヴィラムに十分苦しむと画面上方にミラージュが現れる。イクスペルを上方にもっていき、ビーム・キャノンを発射しまくると、おもしろいほど撃ち落とせる。

ふと、敵の攻撃がひるんだかと思うと――、ついにザナック軍が本性を現す。母船のジズィリアムと護衛艦のニジ・エイダス、ニジ・アドウだ。さあ、敵の息の根をとめなければならない。ニジ・エイダスとニジ・アドウはパペロで装甲されてはいるけれどビッグバンでかたづくが、ジズィリアムは中心部のコア以外はビッグバンでもビクともしない。敵も必死にニゼムを撃ってくるが、負けずにコアを狙ってビッグバンを撃ちつづけよう。

命中すれば、ジズィリアムは機能を停止し、ザナック軍は全面制圧、地球はふたたび平和をとりもどすのである。（ゲームは最初にもどるけれど）。



ザヴィラムは逃げ足が早いぞ。よくねらおう。

ストーリー性重視!

ジャレコらしく、画面の使い方が斬新なアクションゲームである。

キー操作も慣れてしまえばどうってこともなく、各キャラクターに対しての攻撃法もパターンを覚えればカンタン。悪くいえば典型的なアクションゲームにすぎないが、このゲームはテーマが壮大で、ストーリーもしっかりしているために、かなり楽しいものとなっている。ストーリーの貧弱なゲームが多い昨今、これは多いに評価すべきだと思う。



ジズィリアム出現。コアをねらってビッグバンを撃ちこめ!!

パズル性重視でグッと難しく！

チャンピオンシップ・ロードランナー

ハドソン

こいつは、いじわるライター・家族電算機もマッ青？の難しさだ。上下のスクロールもついてるぜ！



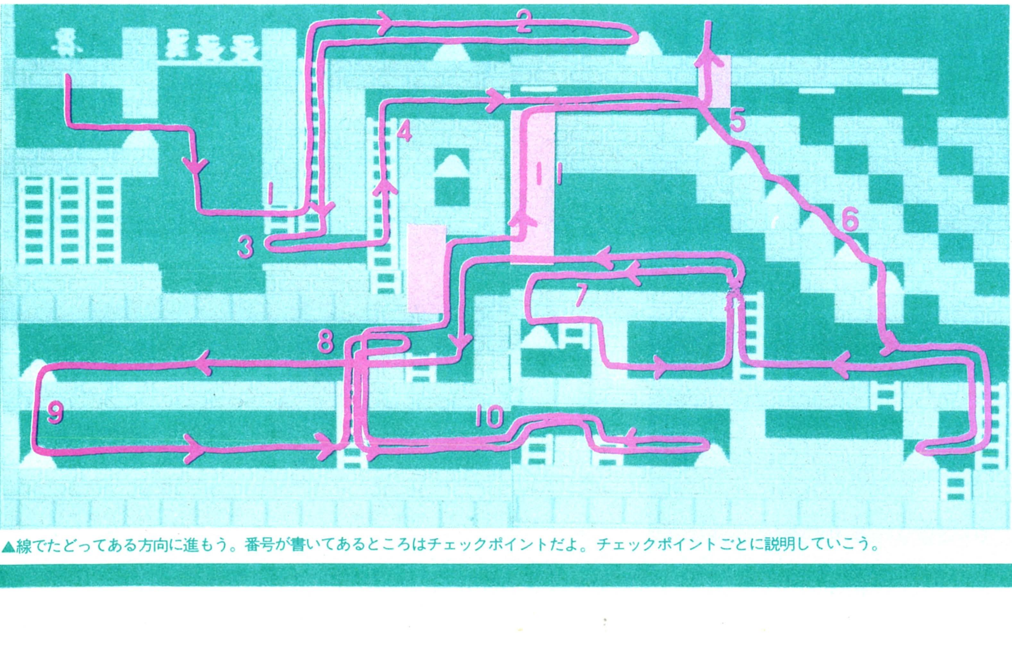
ついに出た！ ヤッター、と恥(はじ)も外聞(がいぶん)もなくさわぐこと2時間と34秒（べつに深い意味はないのだが）、あのチャンピオンシップ・ロードランナーがファミコンで出たのだ。

知らない人もいるかもしれないから、ちょっと説明してみよう。前作のロードランナーはアメリカのコンピュータのアップル版から移植されたゲームなんだ。アップル版を作ったブローダーバンド社が、難しい面を募集し、そこから選ばれた50面を入れたのが、今回のチャンピオンシップ・ロードランナーなんだ。これは、いままではアップル版しか出ていないので、日本では、ファミコンが最初にチャンピオンシップ・ロードランナーをプレイできるってわけなんだ。

さてゲームの内容を見てみよう。最初に画面を見て気づくのは、レンガの色のちがいだ。前作はレンガ色をしていたが、チャンピオンシップでは黄色っぽくなっている。ぼくとしては、まえの色のほうが好きだったのにな－。つぎに気づくのが、画面スクロール。前作は左右2画面で1面を作っていたが、チャンピオンシップはさらに、上下に30パーセントのスクロールが付いてしまったのだ。これによってオリジナルの画面と同じ大きさになるから、いままでのような寸づまりロードランナーから脱出できるんだ。でもそんな画面がスクロールするんじゃやりにくいよ、という諸君のために、ポーズ中に✚ボタンを使って自由に画面を見ることができるようになったんだ。これで、敵といきなりハチ合わせ、なんてこともなくなるね。

いいところばっかりのようだけど、ちょっぴり残念な点もある。前作と同じように面数は50だけど、上下に広くなったので、その分だけけずられたところが出てきた。ふたり用、エディットがなくなったんだ。あっ、そうそうフルーツもない。

前作では50面を自由に選んで遊べたんだけど、チャンピ



▲線でたどってある方向に進もう。番号が書いてあるところはチェックポイントだよ。チェックポイントごとに説明していこう。

文／早川 浩

オンシップは10面しか自由に選べないのだ。つまり、ほかの40面はパスワードが必要になったのだ。たとえば、10面を突破すると11面を遊ぶためのパスワードが出てくる。同じように11面を突破すると、12面のパスワード、と50面を見るのはいつになることやら……。BEEP編集室にたずねてみようたって、知ってる人がいないからダメだよ。

　ところでパスワードを入れるっていうと、キーボードをもってないもん、と心配するムキもあるだろうけど、ダイジョーブ。エディットに使っていたレンガやハシゴを7、8個、順番に並べる方法をとっているんだ。でもさー、教室で「おい、25面のパスワードを知ってるか？」「えーと、ハシゴ、金塊、金塊、レンガ……」なんて会話を交わすとなると、ちょっと異常だね。

　さて、さて、今回は、自由に遊べる面のなかでも基本中の基本、1面の突破法を解説してみよう。

　新作のロードランナーと比べると、高等テクニックばかりだが、今度のチャンピオンシップ・ロードランナーでは基本だから、しっかりとマスターしよう。

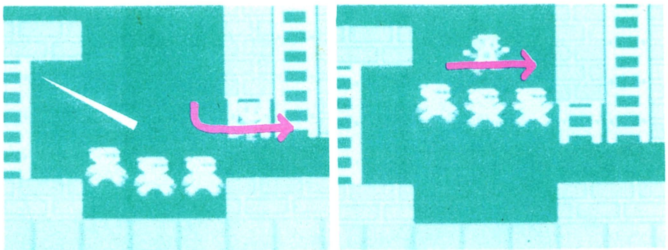
　ヘン、こんなテクニックだったら知ってるぜ、という人たちも、バカにしないで復習するように。

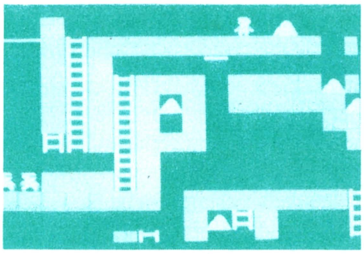
　前作のロードランナーのように、じっくり考えたり、反射神経だけで解いたりすることはできないんだ。だから、ゲームがスタートするまえに、ポーズにしていちおうの作戦を立てて、ポイントごとにポーズを使って考えてみよう。前作に比べると、時間の要素がかなり強くなっているんだ。レンガを掘ってから、埋まるまでのタイミングをまず最初に覚えるのがコツだよ。

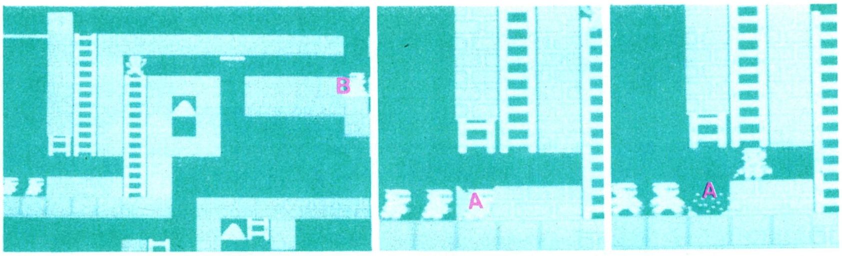
　かなり難しいって書いたけど、ほんとうに難しいんだ。さすがに応募作のなかから厳選しただけのことはあるね。前作のロードランナーでも難しいという人は、もっと練習してからチャレンジしたほうがよいかもしれない。上級者向き、とはっきり断言できるだろう。前作にあきたりなかった人には、うってつけだ。

　50面のなかには、日本人が作った面も10面近くあるからどれかを当ててみるのもおもしろいネ。

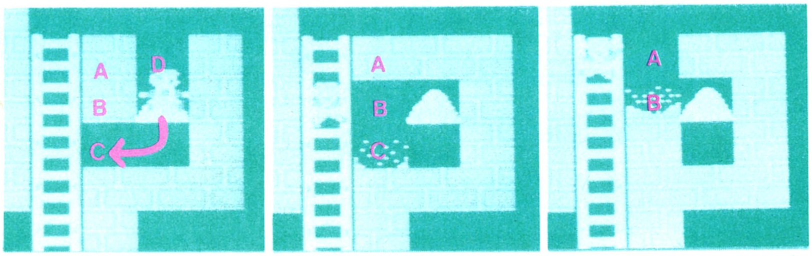
　残念ながらスペースがなくなったので、2面以降は自分でがんばってくれ。


▲①スタートしたらすぐ穴を掘って下へ行き、敵の頭の上を通って（このとき✚を下にしないように）反対側にあるハシゴに移るのだ。最初に考えていたりすると間に合わないぞ。

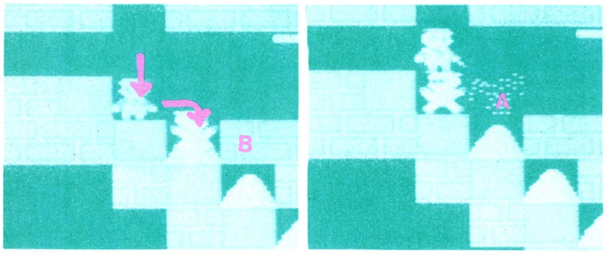

▲②ここは取るだけ、かんたん以前の問題だね。



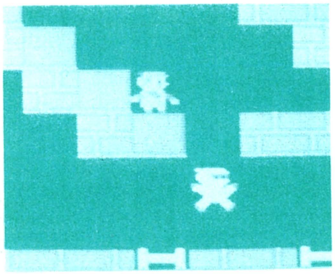
▲③ここは、のちのちのために敵をひとり殺しておくのだ。まずAを掘り、敵をうまくブロックでつぶしてBに現れるようにする。Bに行かなかったら、もう一度。

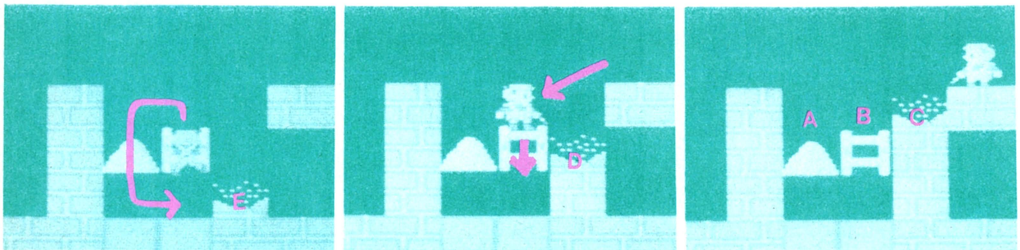


▲④宙に浮いた金塊を取るには、A、Bを続けて掘る。そしてAが埋まり始めたらCを掘り、すばやくAの上に行きDを掘って金塊を取る。そしてCから脱出、この程度の時間差テクは基本だよ。知らないキミは勉強不足だ。

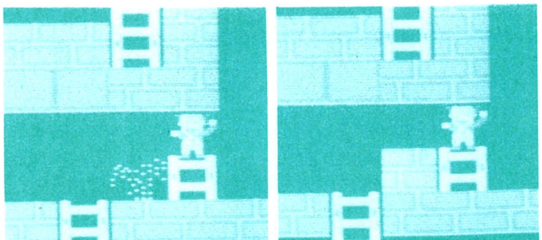


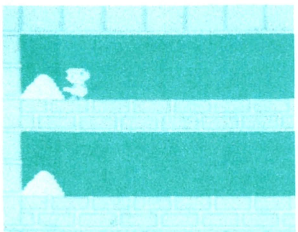
▲⑤　③ポイントで殺した敵を使った階段落としのワザ。まず敵の上に乗ってAを掘る。すると敵は勝手につぎの穴へ行くから、また上に乗ってBを掘る、という繰り返しだよ。

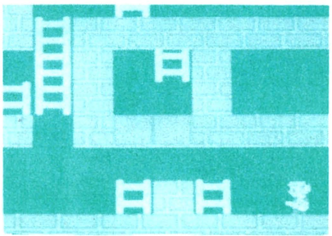

▶⑥階段落としが終わったら、使い終わった敵を殺して③ポイントでやった所と同じ場所にしまっておこう。

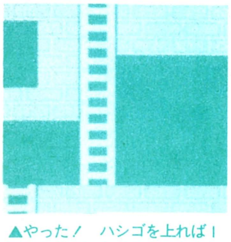


▲⑦これは掘る順番の問題だね。A、B、Cと続けて掘ったら、ハシゴの上でD、とちゅうでEと掘り、金塊を取って無事脱出。


▲⑧ここは、掘ったレンガがもとにもどるまでのタイミングを覚えよう。


▲⑨最初のうちは線のように1度に2個取らないで、1個ずつ取ったほうが無難。


▲⑩さて最後の1個を取って帰るとちゅうまごついたりすると、脱出バシゴにたどりつけない！

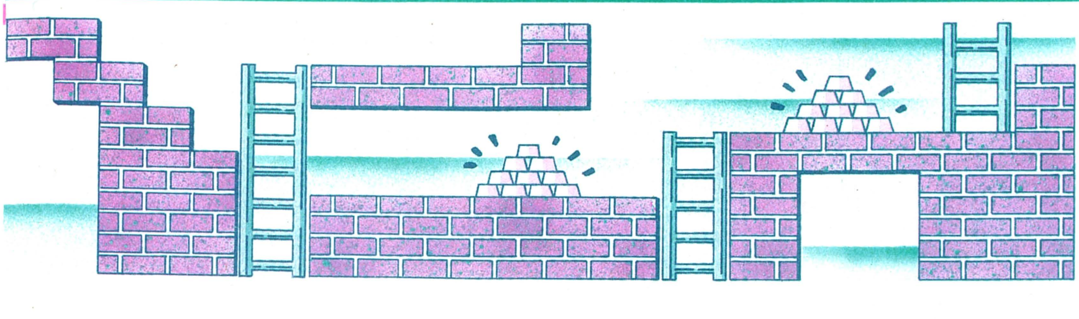

▲やった！　ハシゴを上れば1面目クリア。かんたん、かんたん、この調子でさあ2面だ!!

キミはいじわるライター家族電算機の挑戦を受けられるか!?

ファミコンストラクション ロードランナー

ハドソン

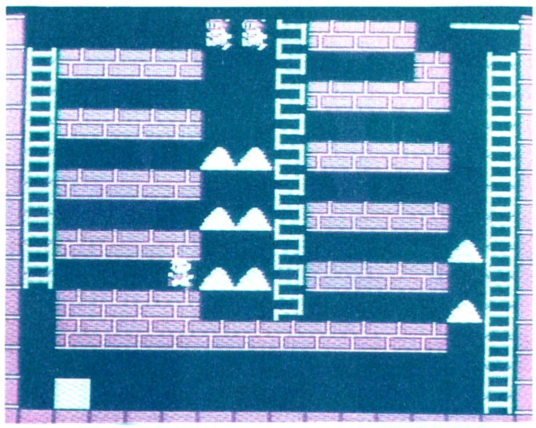
文・作／家族電算機



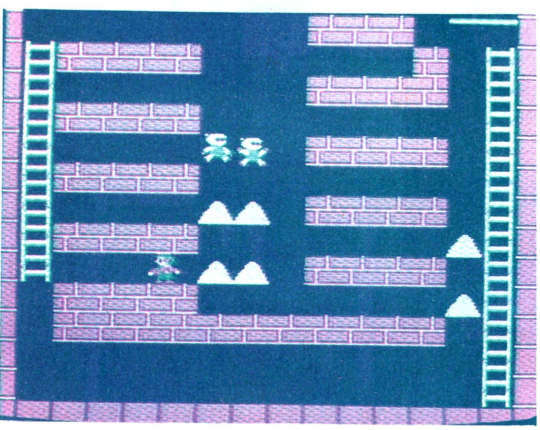


えーさて、今月のファミコンストラクション。前回のヒントや前々回の解法のおかげで、新作はひとつだけ。その分、読者の山田君や立松君の面、四十沢君のバグ情報があるので乞うご期待といこう。

今回の面は、ひとつにしぼったので超難解…ではなく、見てのとおり、ただのシンプルかつかんたんな面になっている。「番兵を使わずにパズル性を重視せよ」との声もあり善処したいのだが、今回も「パズル性を重視せず、番兵を使う」のである。パズル性を重視したいきみには、投稿された2面がある。完走保証済。



▲今月の新作は1本勝負。まず、このとおりの画面をつくろう。



◀やった、できた、かんたんだ、と自慢したいときは、解法を図示してほしいな。

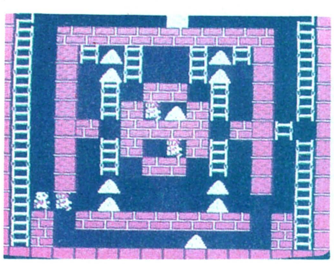
4月号 ヒントコーナー

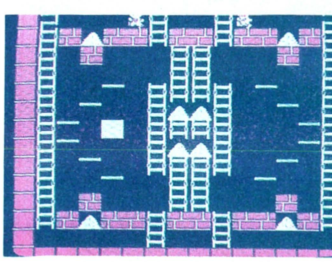
●「行きはよいよい……」

左下にランナーのいる面で、オレは一番下の番兵に声をかけ、右端まで顔を貸してもらった。真ん中の上下に分かれた部屋へは上から侵入する。そしてオレは二、三しなければいけないことをして再び外へ出た。下の部屋で何があったかは知らないが、気がつくと番兵によるかけ橋ができていた。こいつはいい。

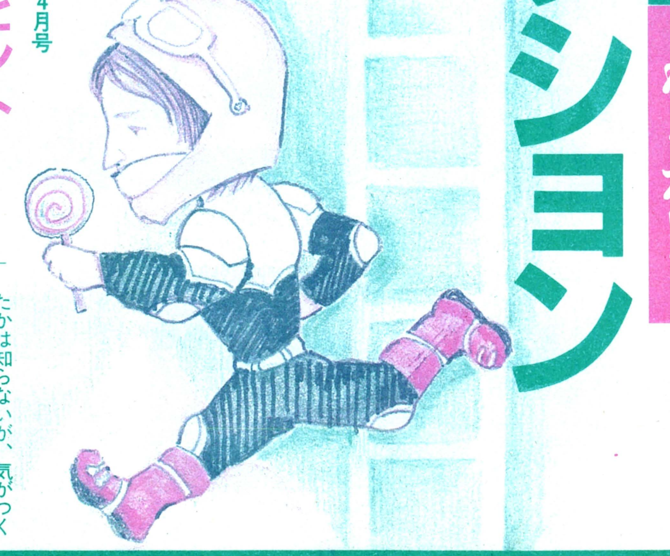
●「雨々降れ降れ」

オレはほかの金塊を楽に手に入れると、次の面に向かった。ポイントは下のふたつの金塊だ。こいつを取るためには画面左右からバーを使い石をくずすしかない。番兵を使った2回の脱出は苦労したぜ。





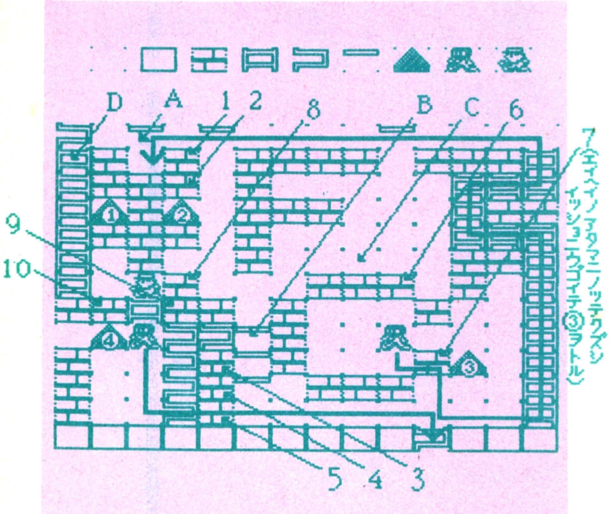
(以上4月号掲載面)



3月号の解法

●FC面

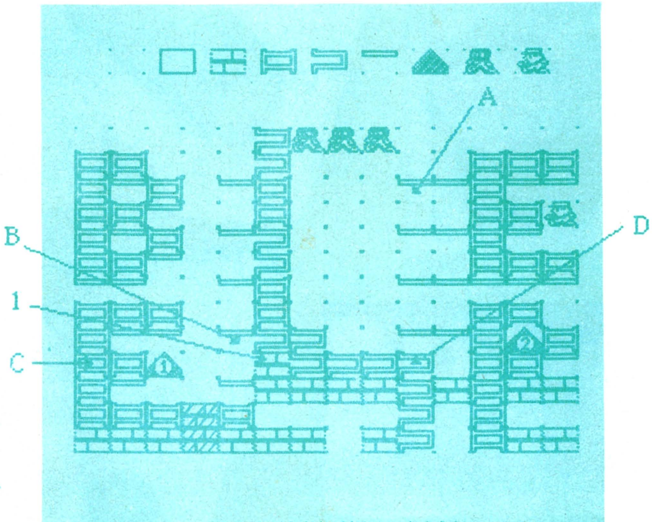
まず図を見よう。金塊の数字は取る順番だが、①②③は別にこの順でなくてもOK。問題は④で、これは必ず最後に取る。①はよいとして、A地点から1、2とブロックをくずして②を取る。B地点からバーを使いながら3、4、5とくずして左の番兵を右の穴へ落とす。C地点へ行き6を、番兵の頭の上で7をくずし、③を取ると同時に相手をA地点まで連れてきて穴に落とす（急にDまで下がればOK）。再び1をくずし、番兵のあとから落ちて頭の上で8をくずす。番兵は右に落ちるので、9、10とくずして④を取り9の位置から脱出する。右へ誘うように出るはしごはダミーであると同時に、3のブロックをくずせないようにしている。



▲それでは3月号FC面の解法を公開しよう！

●BEEP面

勝負は一瞬にして決まる。まずA地点に急ぐ。そして落ちていく番兵の頭を踏んで左にわたり、B地点で1のブロックをくずす（この時点で番兵がひとりでも右側に落ちていたらやり直し）。すぐにC地点に向かい、番兵を3人とも左に引きこむと同時に、頭を踏んで①を取りながらD地点まで一気に駆けぬければ、あとは楽に②を取って脱出できる（埼玉県の小林君からの別解では②①の順に取り、番兵をひとりだけおびきよせ、左下の斜線部のブロックをくずして殺し、その真上から生きかえるのを待って頭を踏んで中央にわたる方法もある。成功率は約3%とのこと）。



▲この面のほうが完走者が少なかったようだ。

LODE READER

来るべくしてきたというか、このコーナーにも手紙が舞いこみはじめているが、これを書いている時点で「ファミコン面」のみ完走2名（上保君、長谷川君）、「BEEP面」のみ完走1名（小林君）、両面完走3名（四十沢君、山田君、立松君）といったところだ。

この中で解法を図示してきたのは、長谷川君、小林君、四十沢君の3人だが、ほかの3人もポイントぐらいは書きそえてほしかった。とくに、小林君のように意図しなかった解法で完走した例もあるのだから。

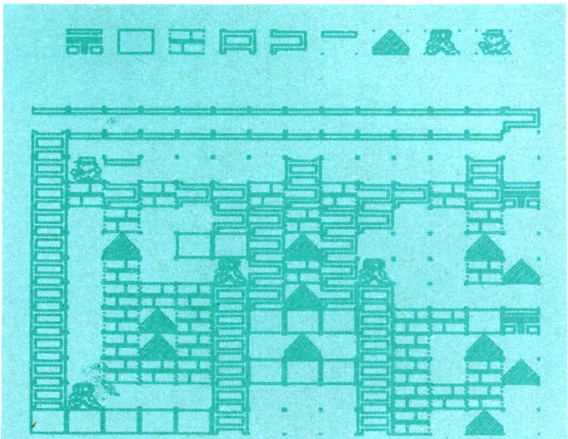
面白いことに、小林君と上保君は、解けた面は数分しかかかっていないが、もう片面がどうしても解けなかったらしい。それぞれ固有の思考パターンがみえて興味深い。

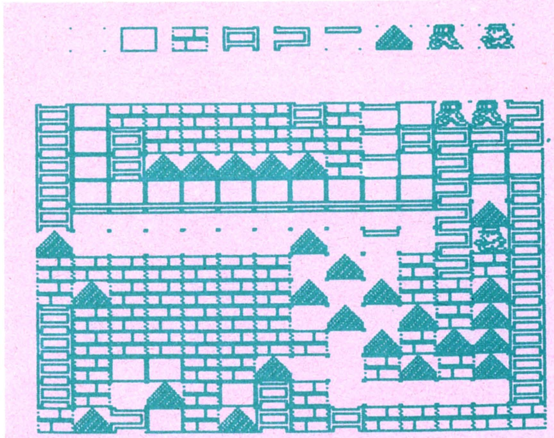
「ファミコン面」、「BEEP面」とも、金塊を取るのはやさしく脱出を難しくしているが、勝負のしどころを「ファミコン面」では最後に、「BEEP面」では最初にもってきたところがミソである。前回の面もヒントを参考にして勝負のしどころを見きわめてもらいたい。

ところで、今回は試みに山田君と立松君の送ってきた面を掲載してみた。どちらもテスト済みなので、安心してトライしてほしい。両方ともポイントは、しつこく攻めることだ。取る金塊の数も多いので、瞬間的には勝負は決まらない。やはり番兵の利用を考えること。それから、あまりシビアなタイミングコントロールは必要ないので、プレイ中に試行錯誤も可能だろう。さて、（知っている人は知っているが知らない人はまるで知らない）バグ情報は、四十沢君と立松君が指摘してきたが、はしごの上のブロックをくずし、石が再生する時にはしごから半身のりだしていると、外見上はブロックだが、自由に通りぬけできるようになるというあれである。

じつはふたりともこのバグを使った面を作ってきたのだが、トリックがわかっている人にはかんたんなのと、フェアでないために割愛した。また、山田君の画面では落とし穴が使われているが、個人的にはやはりフェアでないので使わないことにしている。

最後にオリジナル面を送るさいには、グラフ用紙などを使用し美しく仕上げること（少なくとも数人の友人にやらせてみて、解けなかったものがよい）。なお今回分はすべて解けている。四十沢君には誌上を借りて勝利宣言をしておこう。


▲立松博士クンの投稿面（東京都葛飾区）


▲山田丈夫クンの投稿面（山口県美祢市）

（注：この原稿の完成後にも、完走者が数名現れています）

GAME BASICの名にふさわしく

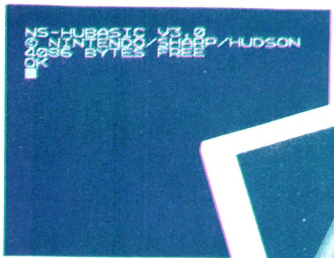
ファミリーベーシックV3テスト速報

ファミリーベーシック

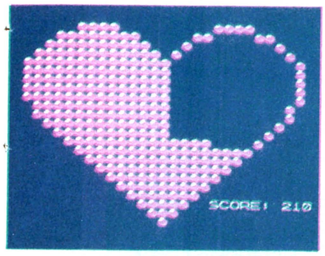
（任天堂）9、800円　文／浮田利康

やっぱりファミコンしかないッ

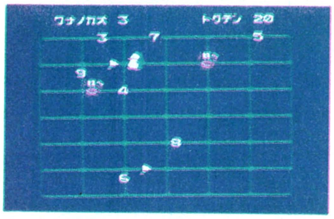
ファミリーベーシックのニューバージョンはいったいどんな点が拡張されているのだろう。さっそく、われらがファミリーベーシック博士・浮田大先生のテスト診断だ。



Ｖ３を立ち上げたところ。4086bytesの表示がうれしい。



おおっと、ここまでしか息が続かないとは、なんたる醜態！（ハート）



カニさんこちら、ここまでおいでだ。ワナをしかけて動けなくしちゃえ。（ペンペン迷路）



ニューバージョンの登場

ついにファミリーベーシックのニューバージョン〝V3〟が登場した。旧バージョンのカートリッジにはGAME BASICのほかにメモ、音楽、計算、占いをする機能があったが、V3では旧バージョンのBASICを拡張したNS－HUBASIC V3・0のみとなった。いったいどんな点が拡張されたのか興味がある。

立ち上げ・フリーエリア

旧カートリッジでは、BASICが実際に動作を始めるまでに、儀式（?）を行わなければならなかったが、V3では電源ONですぐにBASICが立ち上がるようになった。BASICしかないのだから当然といえば当然だが、これはうれしい。また、前は立ち上げると2Kバイトしかフリーエリアがなかったが、V3では倍の4Kバイトに増えている。これで前のカートリッジではあとチョットというところでできなかったプログラムも、V3では作れるようになったわけでプログラミングの可能性が高まったといえよう。でも、もう少しほしかったなあと、つい思ってしまうのでありました。

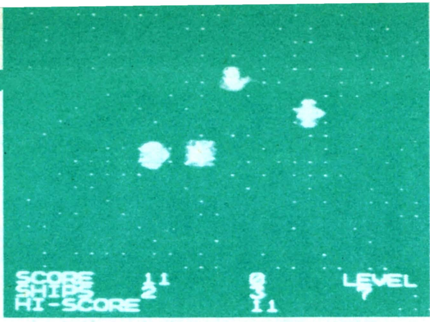
BGグラフィック面

旧バージョンでは少々使いにくかったBGグラフィック面が、使いやすくなった。旧バージョンではBASICとBGグラフィックは独立していて、いちいちメニューから呼び出さなければならなかった。しかしV3では、BASICにBGグラフィック操作を呼び出す命令を加えて、BASICから即呼び出せるようになり操作性が上がっている。さらにBGグラフィック用だったVRAMをBASICからも操作できるようにして、BGグラフィック面が2枚使えるようになった。これによりBGグラフィックの使い方にいろいろな可能性が生まれたといえる。

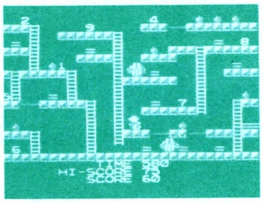
またBGグラフィック面のカセットテープへのセーブ、テープからのロードがBASICからもできるようになったうえ、電池によるバックアップもできるようになった。これはじつにうれしい機能だ。ただ、バックアップは、基本的には前と同様プログラムエリアのみ行うという形なので、プログラムエリアにBGグラフィック面データを送ってやらないといけない。そのためプログラムが3K以上あるとBG面のバックアップはできない。ここはやっぱり、どちらも無条件でバックアップできるようにしてほしかったね。

BASIC

BASICも拡張されている。今回追加された命令の一覧を作ったので参考にしてほしい。コマンドが14、ステー



◀やった、ファイアーボールをしとめたぞ。残りも全部いただきだ（スターキラー）。



◀まことにしつこいニタニタ。さすがのマリオもたじたじだ（マリオワールド）。

●内蔵ゲーム

ハート　どれだけ息が続くかをみるゲーム。

ペンペン迷路　迷路にそってペンペンを動かして、数字をひろうゲーム。

マリオワールド　マリオを動かしてリンゴと数字をひろうゲーム。

スターキラー　相手の宇宙船やファイターフライなどを撃つゲーム。

新しく追加された命令

コマンド	●プログラム開発用	ＡＵＴＯ（行番号自動発生）、ＤＥＬＥＴＥ（プログラム部分削除）、ＲＥＮＵＭ（行番号つけかえ）、ＦＩＮＤ（指定文字列検索）、ＴＲＯＮ（実行行番号表示）、ＴＲＯＦＦ（実行行番号表示解除）
	●BGグラフィック用	ＢＧＴＯＯＬ（ＢＧグラフィック作成機能呼び出し）、ＢＧＧＥＴ（ＢＧ画面バックアップ準備）、ＢＧＰＵＴ（バックアップＢＧ画面復帰）、ＳＡＶＥＳ（ＢＧ画面保存）、ＬＯＡＤＳ（ＢＧ画面呼び出し）
	●その他	ＢＡＣＫＵＰ（バックアップ実行）、ＣＬＩＣＫ（クリック音指定）、ＧＡＭＥ（内蔵ゲーム呼び出し）
ステートメント	●プログラム開発用	ＥＲＲＯＲ（エラー発生）、ＯＮ ＥＲＲＯＲ ＧＯＴＯ（エラー処理ルーチン分岐）、ＲＥＳＵＭＥ（エラー処理復帰）
	●ゲーム開発用	ＣＡＮ（ＤＥＦ ＭＯＶＥ指定解除）、ＣＬＳ（ＢＧ面クリア）、ＳＣＲＥＥＮ（ＢＧ面切り替え）、ＦＩＬＴＥＲ（ＢＧ面全面着色）
関数	●プログラム開発用	ＥＲＬ（エラー発生行番号）、ＥＲＲ（エラーコード）
	●ゲーム開発用	ＣＲＡＳＨ（ＭＯＶＥ用スプライト重なり合い判定）、ＶＣＴ（ＭＯＶＥ用スプライト移動方向読みとり）
	●その他	ＩＮＳＴＲ（文字列検索）

トメントが7、関数が5、計26の命令が追加された。

1コマンド

ＡＵＴＯ、ＤＥＬＥＴＥ、ＲＥＮＵＭといったプログラムを作る上で必要不可欠な命令が加わり、プログラム開発がだいぶ楽になった。またプログラム中の指定文字列を検索し表示するというＦＩＮＤコマンドが追加された点は高く評価できる。ただ中間言語レベルでのサーチをするらしく少々不可解な働きをすることがあるのは残念だ。なお、実行行番号を表示するＴＲＯＮと、その解除であるＴＲＯＦＦコマンドも追加されたが、これには失望した。他のパソコンのＴＲＯＮ／ＯＦＦと同じで、画面をこわし、はっきりいって役にたたない。

また、ＢＧ面の改良がなされたため、ＢＧ面関係のコマンドも増えている。ＢＡＳＩＣ側からＢＧ面のＬＯＡＤ、ＳＡＶＥができるようになり、画面つきゲームプログラムのＬＯＡＤ、ＳＡＶＥが楽になった。

そのほかバックアップをする命令〝ＢＡＣＫＵＰ〟や、キーボードを押したときに音を出すか出さないかの指定コマンド〝ＣＬＩＣＫＯＮ／ＯＦＦ〟、内蔵ゲーム呼び出し〝ＧＡＭＥ〟といったコマンドが新しく追加されている。

2ステートメント

なんと驚いたことに、エラー処理関係の命令が追加された。これは予想しておらず、その存在を知ったときびっくりすると同時に、考えてしまった、一体なにに使うのかと。たしかにビジネスソフトのようにとちゅうで止まったりされては困るようなものには絶対必要なコマンドなのだけれども、ゲームにはあまりその必要性を感じない。それにこれらの命令が使えるような人は、そうそうエラーの出るプログラムなど作れないもの。ぼく自身としては、エラー処理命令より、配列クリア命令や、ユーザー関数定義命令などを追加してほしかった。

3関数

ゲーム作りを楽にするために、スプライトの重なり判定と、スプライトの動作方向をよみとる関数が追加されている。これはありがたい追加だ。いままでは、各スプライトの座標をよみとって計算してチェックしていたものが、たんにこの関数を呼べばいいだけになったのだ。ただ、ＭＯＶＥ用のスプライトにしか使えない点が残念である。

ほかに文字列の中から指定の文字列の位置を与えるＩＮＳＴＲ関数が追加された。これもなぜ追加されたのかよくわからない。たしかにあると便利なのは認めるけれどね。これよりも、平方をとるＳＱＲがやっぱりほしかったなぁ。

ゲームプログラム

Ｖ3では4本のゲームがついてくる。それもテープに入っているんじゃなくて、ＲＯＭ中にＢＡＳＩＣテキストの形で入っているから驚きだ。ＢＡＳＩＣのコマンドに呼び出しコマンド（ＧＡＭＥ）があって、かんたんに呼び出して遊べる。各ゲームについては名前と内容を表にしたからそっちを見てほしい。各ゲームについては、マニュアルにくわしく説明、改造方法がでていて、自由にいじれるようになっている。プログラムの勉強にもってこいだ。

ゲームづくりが楽しい

長々とＶ3の拡張点について書いてきたが、このへんでまとめてみよう。Ｖ3は根本的には旧カートリッジからＧＡＭＥ、ＢＡＳＩＣをとり出し、拡張したものということができる。プログラムを作る上で必要なコマンドも追加され、ゲームを作るのがだいぶ楽になった。また、ゲームプログラムがすでにＲＯＭに入っており、うちこむ手間が省かれプログラムの改造等を手軽に楽しめるようにしたのは、まさに画期的だ。ただメモリが増えたとはいっても4Ｋしかない点や、エラー処理のように必要でないと思われる命令が追加される点などいくつかの欠点もある。が、そういった点を差し引いても、Ｖ3はさらにＧＡＭＥ　ＢＡＳＩＣの名にふさわしくなったといえよう。皆さんも、ぜひいじってみてその素晴らしさを味わってみてください。

こいつは助かる!

ファミコンリスト打出し術

KAZ

▶ ファミリーベーシック・リスト打出しプログラム for FM-7／NEW 7／77／11 ◀

やっぱりファミコンでかあッ

ファミリーベーシックユーザーのために、夜な夜な身を粉にし心をくだくKAZ兄ぃが、またまた放つ"お助けプログラム"だ!

全国のファミリーベーシックユーザーのみなさん、ガンバってるかな。いよいよV3も出てユーザーエリアも4Kと倍増。長いプログラムも組めるようになってきた。しかし残念なことに、ファミリーベーシックには、プリンタインタフェースがない。これではリストのハードコピーもとれず、プログラム開発もスピーディに進まない。そこでカセットにセーブされたファミリーベーシックのプログラムを、FMシリーズ（7、NEW7、77、11）で読みこんでプリントアウトするプログラムを作ってみた。FMシリーズとプリンタがあればOKだ。このプログラムはV3もフォローしている。どんどん使ってみよう。

［入力法］

FMシリーズの7、NEW7、77、11にうしろのリストを打ちこみ、ディスクかカセットにセーブを。なお、このプログラムは6809の機械語を使用しているので、16βと11BSのほか、FM-8も走らない。FM-7では倍速モードで使用しよう。

［走らせ方］

FMシリーズにこのプログラムをロードしRUN」する。するとリスト出力を画面、プリンタのどちらにするかきいてくるので、S（画面）またはP（プリンタ）を入力する。プリンタの電源、接続、セレクトを忘れずに! すると、

Set Program Tape.

And Hit RETURN Key.

と表示されるので、カセットをセットしてプレイボタンを押し、必ずリーダーの「ピ・・・・・・・・・・・・・・・・ー」という音がしてからRETURNキーを押す（リーダーの音がする前にRETURNキーを押すと、ヘンテコなリストが出力されることがある）。

プログラムを見つけると、

Loading：×××

とファイル名を表示し、しばらくしてビープ音とともに、メッセージが出力される。そこでテープを止めて待つことしばし、スクリーンかプリンタにリストが出力される。出力が終わるともう一度出力するかどうかをきいてくるので、YまたはNを入力する。Yでもう一度同じリストが出力される。

［おまけ］

ファミリーベーシックV3では、0～9までの1文字の数値はV2とちがうあつかいをしている。そこでV3で入力したプログラムをV2でロードすると、うまく動かない場合がある。これを防ぐには、V3でプログラムを作るときに、0～9までの数値はその前に&Hをつけて16進数指定とする。これでV2と同じ表現となりロード・実行可能となる。先月のつめこみ講座の例1は左の例のようにすれば、スペースを入れる必要がなくなる。スミマセン。

```
10 PALETS&H0,12,12,15,18
20 PALETB&H1,28,32,18,5
```

今後もファミリーベーシックを使いこなすためのノウハウを紹介してゆきたい。ご意見、ご希望、聞き得情報などはお手紙で。どうぞよろしく。

```
100 CLEAR 1000,&H2FFF
110 CLS:PRINT"    *****   Family BASIC to FM-11 Program Translator V 1.0   by KA
Z  *****    ":PRINT:PRINT:
120 A=&H3000:RESTORE 860
130 READ A$:IF A$="@" THEN 150
140 POKE A,VAL("&H"+A$):A=A+1:GOTO 130
150 BEEP:INPUT "Which output device do you want,SCREEN or PRINTER ? (S or P)";A$

160 A$=RIGHT$(A$,1):IF A$="s" OR A$="S" OR A$="ト" THEN DV$="SCRN:":GOTO 190
170 IF A$="p"OR A$="P" OR A$="セ" THEN DV$="LPT0:":GOTO 190
180 BEEP:GOTO 150
190 OPEN"O",1,DV$
200 BEEP:INPUT "Set Program Tape . And Hit RETURN Key.";A$
210 PRINT#1," Loading:";:EXEC &H3000:A=&H3101
220 B=PEEK(A):IF B=0 THEN 240
230 PRINT #1,CHR$(B);:A=A+1:GOTO 220
240 PRINT #1
250 EXEC &H3000:BEEP:PRINT"Stop Tape.":BEEP:PRINT"Now Working...Just Wait a Minu
te Pearse."
260 DIM C$(255,1):PRINT #1,""
270 FOR A=20 TO 183:C$(A,0)=CHR$(A):C$(A,1)=CHR$(A):NEXT
```

```
280 RESTORE 510
290 READ A,B:IF A=999 THEN 340
300 READ A$:IF A$="@" THEN 290
310 IF B AND 1 THEN C$(A,0)=A$
320 IF B AND 2 THEN C$(A,1)=A$
330 A=A+1:GOTO300
340 AD=&H3100
350 L=PEEK(AD):IF L=0 THEN 480
360 LN=PEEK(AD+1)+256*PEEK(AD+2):K=0
370 PRINT #1,MID$(STR$(LN),2);" ";
380 B=AD+3
390  C=PEEK(B):IF C=&H11 THEN PR$="&H"+HEX$(PEEK(B+1)+256*PEEK(B+2)):GOSUB850:B=
B+3:GOTO 470
400  IF C=&H12 OR C=&HB THEN PR$=MID$(STR$(PEEK(B+1)+256*PEEK(B+2)),2):GOSUB850:
B=B+3:GOTO 470
410 IF C>0 AND C<11 THEN PR$=MID$(STR$(C-1),2):GOSUB850:GOTO460
420  IF C=0 THEN PRINT #1,"":K=0:KK=0:GOTO 460
430  IF (C=&H27 OR C=&H95 OR C=&H91) AND K=0 THEN KK=1:K=1:PR$=C$(C,0):GOSUB850:
GOTO460
440  IF C=&H22 AND  KK=0 THEN K=(K+1)MOD2
450  PR$=C$(C,K):GOSUB850
460  B=B+1
470 IF B<AD+L THEN 390 ELSE AD=AD+L:GOTO 350
480 BEEP:INPUT"Again";A$:PRINT #1,CHR$(12);
490 IF A$="Y" OR A$="y" THEN GOTO 340
500 CLOSE #1:END
510 DATA 0,3
520 DATA █,█,█,█,█,█,█,█,█,█,█,█,█,█,█,█
530 DATA █,█,█,█,█,█,█,█,█,█,█,█,█,█,█,█,@
540 DATA &H5B,3
550 DATA 「,¥,」,@
560 DATA &H60,2
570 DATA ア,イ,ウ,エ,オ,カ,キ,ク,ケ,コ,サ,シ,ス,セ,ソ,タ
580 DATA チ,ツ,テ,ト,ナ,ニ,ヌ,ネ,ノ,ハ,ヒ,フ,ヘ,ホ,マ,ミ
590 DATA ム,メ,モ,ヤ,ユ,ヨ,ラ,リ,ル,レ,ロ,ワ,ン,ヲ,ァ,ィ
600 DATA ゥ,ェ,ォ,ャ,ュ,ョ,ッ,ガ,ギ,グ,ゲ,ゴ,ザ,ジ,ズ,ゼ
610 DATA ゾ,ダ,ヂ,ヅ,デ,ド,バ,ビ,ブ,ベ,ボ,パ,ピ,プ,ペ,ポ
620 DATA ロ,。,[,],○,x,/,ファ,@
630 DATA &H80,1
640 DATA GOTO,GOSUB,RUN,RETURN,RESTORE,THEN,LIST,SYSTEM
650 DATA TO,STEP,SPRITE,PRINT,FOR,NEXT,PAUSE,INPUT
660 DATA LINPUT,DATA,IF,READ,DIM,REM,STOP,CONT
670 DATA CLS,CLEAR,ON,OFF,CUT,NEW,POKE,CGSET
680 DATA VIEW,MOVE,END,PLAY,BEEP,LOAD,SAVE,POSITION
690 DATA KEY,COLOR,DEF,CGEN,SWAP,CALL,LOCATE,PALET
700 DATA ERA,TR,FIND,GAME,BGTOOL,AUTO,DELETE,RENUM
710 DATA FILTER,CLICK,SCREEN,BACKUP,ERROR,RESUME,BGPUT,BGGET,CAN,@
720 DATA &HCA,1
730 DATA ABS,ASC,STR$,FRE,LEN,PEEK,RND,SGN,SPC,TAB,MID$,STICK,STRIG
740 DATA XPOS,YPOS,VAL,POS,CSRLIN,CHR$,HEX$,INKEY$,RIGHT$,LEFT$,SCR$,INSTR,CRASH
,ERR,ERL,VCT,@
750 DATA &HE8,2
760 DATA ┼,┴,┬,┤,├,─,│,╭
770 DATA ╮,╰,╯,█,█,█,█,█,█,╭,└,╲,┘,█,█,█,@
780 DATA &HEF,1
790 DATA XOR,OR,AND,NOT,<>,>=,<=,=,>,<,+,-,MOD,/,*,@
800 DATA 999,3
810 FOR A=0 TO 255
820 LPRINT HEX$(A);":";:IF A<32 THEN LPRINT"."; ELSE LPRINT CHR$(A);" ";
830 LPRINT C$(A,0);" ";C$(A,1)
840 NEXT:END
850 FOR PP=1 TO LEN(PR$):PRINT #1,MID$(PR$,PP,1);:NEXT:RETURN
860 DATA 8E,31,00,10,8E,20,00,8D,28,25,FC,8D,24,24,FC,8D
870 DATA 20,25,FC,8D,1C,24,01,39,86,08,B7,30,42,8D,12,49
880 DATA 7A,30,42,26,F8,43,A7,80,31,3F,10,8C,00,00,26,E3
890 DATA 39,C6,00,5C,7D,FD,02,2B,FA,5C,7D,FD,02,2A,FA,C1
900 DATA 68,39,@
```

※うまくロードできないときは、カセットのレベルをいろいろ変えてみてください。それでもだめなときは890行を下のように変更してください。

```
890 DATA 39,C6,00,5C,7D,FD,02,2B,FA,5C,7D,FD,02,2A,FA,C1
```

テレホビー族ひろば

このひろばができてからBEEP編集室は投書の山。できるだけたくさんのせたいけれど……。ページを増やさないとダメかなあ。

★みなさんの投書は、びーぴんぐルームにものってるよ。

サークルだい！

●このたび世界初（!?）のファミコン同人誌「ONLY FAMICON」を発行することになりました。現在3月20日ごろの発行予定をめざして編集しています。といっても現在、編集者は私をふくめてふたりしかいないので、編集者を募集します。

希望者は、氏名、住所、年齢、ゲーム歴、自己PRを書いて左記へ（毛利公信）。

〒150東京都渋谷区広尾3の1の22毛利家内　ファミコンくらぶインターナショナル－INC.「ONLY FAMICON」編集部

●「Fの会」会員募集！

ファミコンやMSXやM5など安いマシンのユーザー全員集合！　毎月1回、おもしろい記事どっさりの会誌発行しています。会費は月100円（入会金なし）。くわしくは60円切手同封のうえ左記へ。

〒564大阪府吹田市西ノ庄町9の20　楠本茂信　B係

●ファミコンファン大集合！

この会はファミコンの会です。この会はできてから半年ほどですが、すでにいろんな雑誌で紹介されてます（知ってる人手をあげなさい）。ファミコンのカセットは次から次へと発売され、古いカセットは持っていてもやりたくないという人がいると思います。そんな人へも、ソフトの情報をたくさん会報にして毎月お送りします。これはボクしか知らない！なんて隠さないで、情報をたくさん送ってみんなを驚かしてやってください。まず60円切手を同封し、住所、氏名を書き左記へ。

〒811-31　福岡県粕屋郡古賀町筵内749　吉村敏昭

ゼビウス

●ファミコンのゼビウスをやっているときだった。アンドアが出てきて、止まる。すぐポーズボタンを押して、さらに解除すると、アンドアがすぐ下に消えてしまう。

（野田市・新井政樹）

●エリア7の「ドモグラムの盆踊り」があるでしょう。その6機あるうちの5機を破壊すると同時に自機（ソルバルウ）がやられると、残った1機もつられて爆発してしまう。名づけて〝ドモグラムを破壊する透明プラスター〟。

それからもうひとつ、危険なことをしなくても10点得をする〝意味もなくやられる透明ギドスパリオ〟。みなさんも、画面の右上か左上のすみにいれば、ギドスパリオの攻撃をうけない、というのは知っているでしょ。そこでザッパーを連発してみよう。チャリッ！という空中物を破壊した音とともに10点がスコアに加わってしまうのだ。

（八日市市・たいしたことを知らないこぞう）

エキサイトバイク

●エキサイトバイクに㊙テクというか機能があったのです。まずはトラック5をクリアしなければなりません（T＝1以上にする）。その後、ゲームオーバーになったら、ゲームオーバーのミュージックが終わらないうちに、すぐにセレクトボタンでトラック5を選び、そのミュージックが終わらないうちにスタートさせよう。そうすると、なんと前のつづき（継続プレイ）ができるのだ！

（前橋市・御手洗団子）

ベースボール

●2アウト満塁のときに、バッターはバントする。そこで、コンピュータはボールを取りに行き、各ランナーは次の塁へ行こうとするので、3塁ランナーだけ3塁にもどす。すると、2塁ランナーは3塁をふんで、3アウトチェンジになる。

ところが、次の回に入ると、画面にファールと表示され、Sのカウントのところに○がつく。そして、なぜか満塁になってしまう。成功率60%!!

（札幌市・永田孝徳）

●自分に実力があるとは思わないけど、完封試合をやったことがあります（あの守備では完全試合は難しい）。

それからときどき先攻後攻（コンピュータ側とプレイヤー側）が入れかわったり、キャッチャーフライのとき、本塁のほうへコントローラを向けてⒶⒷボタンを押すと、いったん1塁方向へボールが飛んで本塁へもどってくるとか、三振をとって3アウトになったとき2塁へ投げると、つぎの相手投手が、ホンのチョットだけどセットポジションをするんだ。

（那珂湊市・白土学）

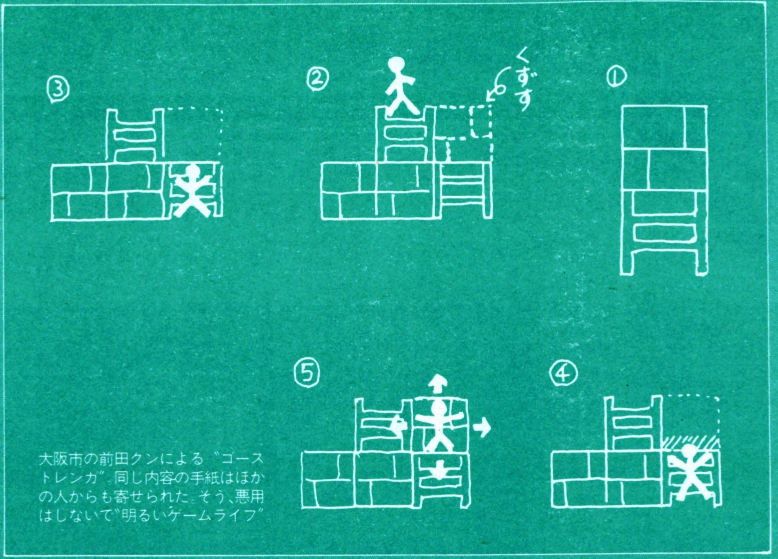
●3月号のベースボールのバグ、テクニック、ぼくはすべて知っていました。そこでテクニックを追加します。（対コンピュータ戦）まず、ランナーを2塁まで進めなければなりません。そのあとコンピュータのピッチャーがセットポジションにはいります。そこで、すかさずランナーを3塁へ盗塁させます。相手のピッチャーはのん気に3塁へけん制します（2塁へすればいいのに）。そのままつっこんではアウトになるのがあたりまえ。そこでもう1度、2塁へもどると、サードはセカンドへ送球します。そのあいだに3塁をちょうだいする、というわけです。せっかく3塁まで行ったんだからというわけで、今度は同じ方法でホームへダッシュ。するとピッチャーはサードへけん制します。サードはボケなので、ランナーにタッチすればいいのに、ホームへ送球。そこでランナーがサードに向かうと、キャッチャーはサードへ送球。そのあいだにホームイン。めでたく1点獲得。この方法を使うと、30点以上かんたんにとれます。ただし、1、2塁間ではこのワザは使えませんよ。

（砺波市・吉川篤郎）

ロードランナー

●マル秘テクニックを公開します。このテクニックはエディット面において発揮されます。まず①のようにハシゴの上にくずせるレンガがあるというパターンが基本になります。ランナーはハシゴの上のレンガをくずし（②）、真下のハシゴにつかまります（③）。そしてレンガが3分の1ぐらい再生したら（④）、ランナーはレンガのなかへ飛びこみます（⑤）。するとどうでしょう。画面にレンガが映っていても、ランナーも追っ手も上下左右にレンガを通りぬけることができるようになります。つま





大阪市の前田クンによる"ゴーストレンガ"。同じ内容の手紙はほかの人からも寄せられた。そう、悪用はしないで"明るいゲームライフ"

り映っていてもそのレンガはないのと同じになるのです。わたしはこれを"ゴーストレンガ"と名づけたのです。わたしはこの方法で作った面を友人にやらせ、3日ほど悩ませたあげく、解答とひきかえにタコ焼3人前、牛丼、コーラをおごらせたのです。みなさん、このような悪用はやめましょう。

(大阪市・前田昌己)

●ファミコン版ロードランナーだけど、フルーツの出し方を教えてしまおう。各面で敵を5人以上殺したとき、キンカイをすべて取り終わると、敵を最初に殺した場所にフルーツが出てくるのだ。

(東京都・ウィザードリー4をやっている早川)

デビルワールド

●デビルワールド・ワープ法を教えてあげましょう。スクロールする方向におしりを向けて足ぶみすると、壁にはつぶされません。足ぶみは、A、Bどちらかのボタンを押し、スクロールの反対方向の✚ボタンを押し、✚ボタンだけをはなすと足ぶみできます。上下方向のワープは100パーセント成功します。ただ、ワープしようとするとき、敵がせまってきて殺されることも多いので、このときはワープをやめ、殺すか逃げてください。左右方向のスクロールは50パーセントぐらいしか成功しないので、ピンチのとき以外使わないほうがよいと思います。

(札幌市・山本義則)

マリオブラザーズ

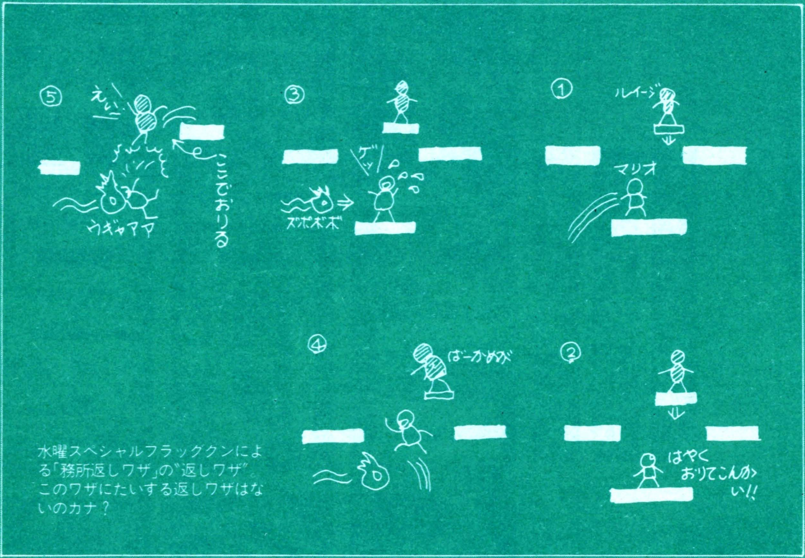
●やあやあどうも。水曜スペシャルでございます。このたびテレホビーのコーナーができたということで、わたしもひとつ参加しようと思いまして。いいわすれておりましたが、わたしはファミコンユーザーで、83年のそう、クリスマス時に購入したのです。当時ゲーセンにあったマリオに感動し、ついにファミコンを買ったのだった。そして連日学校から帰るなりマリオをやりまくり、1月はじめにはバトルモードを完璧にマスターし、友人と「仕事人」を結成し、ファミコンを買ったばかりの友人を徹底的にいたぶったのでありました。

ええっと歴史はここまでにしてマリオの必殺ワザをいきましょうか。

ぼくは「仕事人返しのワザ」と呼びましょうか。本誌3月号に「務所返しワザ」がのっていましたが、それの返しワザなのです。

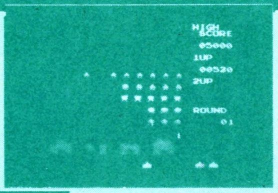
まず死んだほう(ルイージ)がエレベーターに乗っておりてきます。すかさず相手(マリオ)がその下にやってきます。ド素人ならすぐエレベータからおりてワザをかけられてしまうのですが、ここがガマンのしどころ。やけにならずに、じっと待つのです、そう、あの幸福を呼ぶ緑色のファイアボールを。ファイアボールがやってきたら、マリオは反射的にジャンプしてこれをよけます。このときルイージは✚ボタンの左側を押すのです。これでマリオはルイージにけとばされ、下の段に逆もどり、幸福の緑色のファイアボールと運命をともにするのでした。

(北海道・水曜スペシャルフラッグ)



水曜スペシャルフラッグクンによる「務所返しワザ」の"返しワザ"。このワザにたいする返しワザはないのカナ?

テレホビー ニューソフト ホット情報



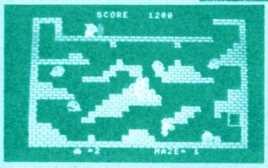
▶スペースインベーダーが家庭を侵略?

●ファミコン

任天堂のサッカー(4900円)が発売。コナミからもイー・アル・カンフー、けっきょく南極大冒険(4500円)が4月中旬、コントローラー付のハイパー・オリンピックなども5月。

タイトーからはスペースインベーダーが4月中旬、ちゃっくんぽっぷが4月末ごろ、フロントラインが5月中旬に発売(いずれも4500円)。エレベーターアクション(予価4900円)は5月末ごろ。

5月にはジャレコの忍者くん(予価4500円)、エニックスのドアドアmkIIも発売!



▲ちゃっくんぽっぷもやってくる!

▼サッカーが任天堂から登場

●セガSC・SGシリーズ

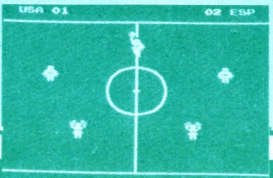
セガも強力ゲームが目白押し。ゲームセンターをわかせたハイパースポーツ、GPワールド、新入社員とおるくん(各4300円)はもう店頭に並んでいるカモネ。5月にはスターフォース(4300円)だって出てくるらしい。

●スーパーカセットビジョン

少々おくれたけれど、コミックサーカス(3800円)は4月中旬に発表予定。



▲けっきょく南極大冒険



ジタリアンII

ちずるのインタビュー

ビデオゲームデザイナー岡本吉起さんは神サマのお告げを待つなにわのイタコであった。

どーも♡しばらくでした！面白デジタリアン発掘第2弾！

今回のデジタリアンは、本誌3月号と、今月号でもとりあげた、TVゲーム「エグゼド・エグゼス」を企画した、カプコンのゲームデザイナー・岡本吉起さん。23歳、O型、奥様ひとり(あたりまえか)。

取材前に編集部での打ちあわせで、「テンポがはやくて、冗談ばっかり言う人だから、そのペースにまきこまれないように」との忠告がありました。果たして結果やいかに……？

お相手は、今回パソコン関係どころか、TVゲームもへったくそであることが露見してしまった、私、大月ちずる。「エグゼド・エグゼス」で20回くらい爆破されて、もうほとんど錯乱状態でお届けします!!



エグゼド・エグゼス ゲームデザイナーの岡本さんてどんな人


明るいおニーさん！23歳におニーさんはないだろーか？

岡本さんは変わった経歴の持ち主。もともとはイラストレーター志望だったんですって。

——どんなイラストを？

「リアルで精密で汚くてグロいイラストが描きたかった。学校も美術系。いまでも時々描きます」

——それがどーしてこの業界に？

「イラストレーターになりたくてたまらなかったのに、給料につられて……。デザインでとってもらったのに、企画だよといわれて……。そのままずるずる。会社かわっても仕事はかわってないです」

——こんなはずじゃなかった？

「そーです」

㊟文章では普通の標準語ですが岡本さんはしっかり関西のイントネーションです。なるべくそのおつもりでお読みください♡

——TVゲームがじつはお嫌いだったというお話ですが!?

「あ、会社にはいって、タダでたくさんやったら、すぐ好きになりましたねー」

——さすがは関西。

「仕事という名目で、たこできるくらい自主的にやってたら、けんしょう炎になりましたケドネ」

——職業病ですね？（ヒトゴトではないちずる）

「この職業の人8割は……。けんしょう炎にはなるわ、指は痛なるわでまた嫌いになったんですけどね。仕事だし、やっぱり毎日ゲームセンター行ってますね」

ゲーム作りのプロ、その仕事内容ってどんなもの？

「こんなはずじゃ……」と言いながらも、仕事熱心な岡本さん。ゲームデザイナーの仕事を詳しく教えてもらいました。岡本さんの仕事は、①ゲームの企画・②企画マンの育成・③広告関係の仕事……とかが主なところ。

「あとは、社長に文句言うとか、昼


「ゲームをするのも仕事のうち」と岡本さん。これが仕事にうちこむ表情ですか?!

発見！面白デ

ドジッコドキドキイ





元イラストレーター志望の岡本さん。3月号のエグゼド・エグゼスのイラストも、岡本さんの描いたものだそーです。

寝とかネ」

さて①のゲームの企画。岡本式はどんなもの？

「最初に大きいスケッチブックにゲームの特性をいくつか書いて、それぞれどんなことができるか、何本もの枝に分けていきます。そこで進められそうなものだけについて、さらに細かい点まで拡げていきます」

―その際注意することは？

「ソフトマンに受け入れられるように、ちょこっと絵を描き込んだりして、カタいゲームでも、おもしろいんじゃないか？――と錯覚をおこさせるような企画書が書けたら、こっちの勝ちですね」

―うーむ心理学。

「あとはハード屋さんにどんなものが必要かを聞いて、ソフトマンとつきっきりで。ソフトマンの受け取り方によって、できてくるものが違ってくる。その辺がオモシロイ。自分が言ったことと全然違うものが、もっとおもしろくできてきたら、そのとおり！――とか言ってね」

―きゃはは。（しっかりペースに引き込まれているちずる）

「ソフトマンとは、ケンカしながら仲良く、ゲームできるまで6ヶ月とぐろまいてやってます」

―すると6ヵ月1本？

「2本同時に持ったりします。最初のんびりやってるから、出荷時期が近づくときつくなります」

―（私の締切前と一緒だ、としみじみ思いながら……）ヤクザですね。

「ばりばりヤクザですよ」

―TVゲームって1年のうちいつごろが多く出まわるんですか？

「ゲームのショーのある2月と9月、夏休み前と冬休み前、5月の連休ごろですね」

―ナールホド。（たいていのことは初耳のちずる。ひたすら感心する）ゲーム年齢はいくつぐらいなんでしょう？

「小学生から高校低学年と思ってます」

―ゲームの傾向なんかはどうなんですか？

「これではいかんと思いながら、売れセンに飛びついて、つくってる感じですね、この業界は」

―娯楽産業の宿命かしら？

「画面の絵として見たときに目立つものがウケますね。プレイヤーの大きいものとか」

―キャラクター重視の昨今ですな。（エラそーなちずる）

―ゲームマニアについてどういうイメージを持ってますか？

「僕から見たらありがたいですよ」

―（何となく意外に思うちずる）

「そーゆー人がいるからこそ、ゲーム業界はもってると思ってます。固定客ですからね」

―さすがっ！プロでんな、大将。

「固定層で安定させて、ヘタな人で稼ぐという……」

―ぐさあっ。（話題をそらそうとして）ゲームをつくるときの対象はどの辺においてるんですか？

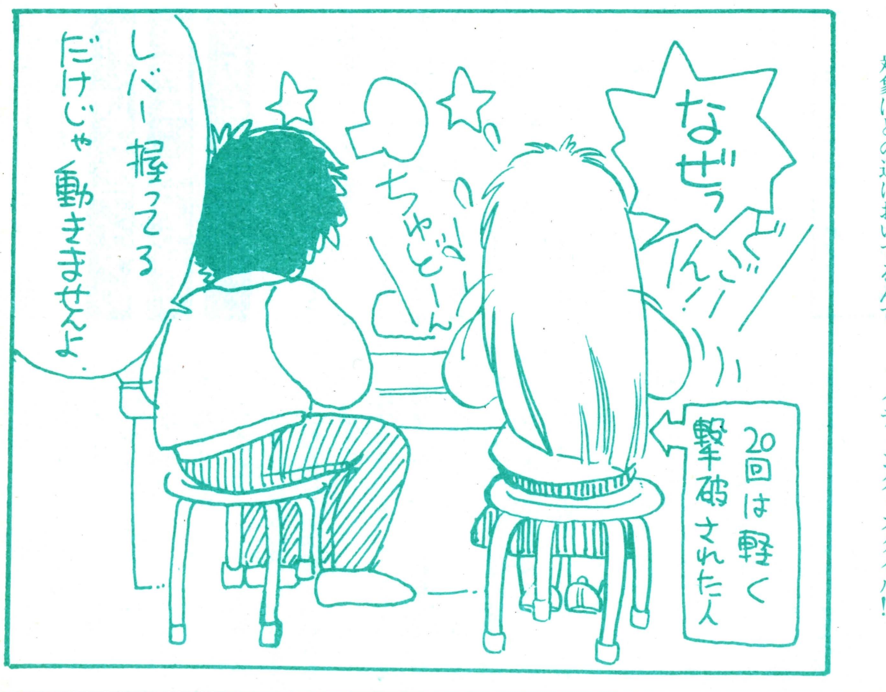
「僕はヘタな人、ちらっと寄ってくれる人にあわせてます」

―3回くらいしか入ったことのないワタシとか。

「いやあ、とてもとても。かないませんよっ。最近ネコだって右手と左手使い分けますよ」

―ぐざぐざっ。

と、まあこんな具合に脱線インタビューはつづくのですが、この間、文章化不可能な「ばかやろぉ、このやろぉ、なめるんじゃねえっ」といったような、意味のない言葉が飛び交うのでした。ほとんどファイティング・スタイル!?





ゲームデザイナーとなるために必要な条件ってどんなもの?

—お仕事やっててご苦労なんかはどんなものですか?

「ソフトマンがはじめて組む人のときは不安ですね。仲がいい人だと気をつかってやりにくいことも。仕事上、きついことをはっきり言うのはたいへんですよ」

—うーむ……。

「でも、はっきり言いますけどね」

—やっぱり気が強くないといけない?

「そうですね。条件のひとつです。相手のソフトマンがすごく年上だったりしても、やっぱり仕事だし……」

—ちょっとやそっとではひるんじゃいけないわけですね。あと体力とか?

「体力! この業界は体力! とりあえずは体力ですよ。体力がないと集中力に影響しますからね。集中力を持続させることと、長い労働時間を持ちこたえる耐久力」

—すると、やっぱり生活時間帯は、残業がでかい顔してたりして?

「えっ残業? 何ですか? それ」

—またまたオトボケを。ヤクザなんでしょう?

「いやあ、健康で文化的な生活を送ってますよ」

—まあ、そういうことにしておきましょう。ほかにデザイナーにはどんな要素が必要でしょうか?

「デザイナーは暗いといけないと僕は思いますけどね。ばかじゃないとやれないし……」

—ちょっととっぴで非常識な考え方が必要とか?

「その点、僕なんか常識的すぎて向いてないんじゃないかと思うんですよぉ」

—先ほどから、日本語に対する不敵な挑戦ともとれるセリフが飛び出してますねー。

「そのうちマイク持ってリング下に座ったりして」

—おーっと、明るいですね。

「ゲームデザイナーは明るくて、ちゃんと考えられる人がいいと思いますね。ゲームのほんの一面だけをみるんじゃなくて、全体を客観的に見渡せる力、構成力が必要ですね」

—プロと名乗るからには必要不可欠な条件だなぁ。

「あっちこっちにたくさんレーダーの網を張って、開放的になっていることですね」

—ソフトマンはどんなタイプの人が向いていそう?

「やっぱりコツコツ努力して耐えるタイプですねー」

取材に行くとよく思うのですが、どの世界も大切なことって共通の部分があるようです。



新しいアイディアの採用は、いつも神サマのお告げから!?

—アイディアは日頃から?

「考えてますね。つねに考えてて突然浮かんだり、雑談してるときに浮かんだり、偶然いいアイディアが出たときはメモして枝葉に分けていきます。落ち込むと、〝神のお告げ〟を期待して寝ます」

—神のお告げ!? 夢の中で?

「たとえば、ゲームを大幅変更したいっ! とゆーときに、現状維持で60点のものを出すか、いじって40点か80点かにするべきか迷う」

—ふむふむ。

「そーゆーとき、神サマが必ず—『やってみなさい』と言う」

—なんとっ!

「これは神のお告げがあるぞーと言うと、きっちりある。じつは、日頃自分が考えてることと同じで、単に自己暗示をかけているだけかもしれませんが」

—いやいや、TVゲーム界のイタコだ、卑弥呼だ。シャーマンなんだっ。(感動しているちずる)

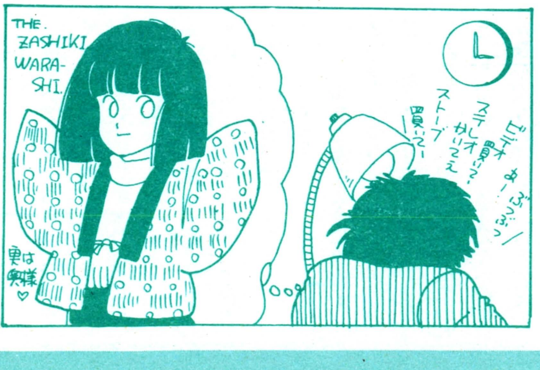
「自分の思っていることをみーんな神サマが言ってくれるんで、ゲーム変更をソフトマンに言うのを迷っていても、結局言います」

—マジメな話、神棚まつっている人って企業にもいるらしいですね。そーいえば。

「家には座敷わらしもいましてね。嫁さんのことですが」

—家が栄えるという?

「そう、おかっぱではんてんなんか着ると似てるんですよ。これがいなくなったら家がすたれると思って、とりあえず離婚しないでおこーと思ってます」



——(ちっちっ、ちっ、こいつをノロケと気付かない程、ちずるは甘くないぜ)

「パーマかけたら離婚しよーかと」

——「座敷わらしゲーム」かなんかつくったりして。パーマ屋に行くのを阻止せよ！——とか。(これじゃゲームウォッチだな)

TVゲームの世界から神話伝承の世界へ拡がってしまった。

ゲーム業界全体のことを考えるマジなデザイナーだぜ

——とっぴなネタはいっぱいあるんでしょう？

「でも、ひとつのゲームにはいる要素はそんなに多くないですからね。とっぴなネタをそういくつも入れられないですよ。とっぴなネタは当たるかどうかわかりませんからね。失敗の可能性も大きい。だから、とりあえずカタいやついきます——と」

——冒険は？

「あんまりしないことにしてますね」

——冒険したいですか？

「したいですよ——。このやろぉ、どーだとか言って」

「あと、すごいとっぴなことをやったつもりでも、ほかのゲームで、同時に同じようなことやってて、そっちの方が良かったりとかネ」

——そういう点が一致することあります？

「ありますよ——。今までのゲームの流れくんでくれば、誰でも考えること一緒になってきます。同じ考えでどこまでいけるかですね。その辺つらいです」

——神のお告げを待つとか？

「人の意見に救われることとありますね。そういうときだけ感謝したりして。でも人の意見は大切にしたいと思ってます」

——人とのおつきあいも大切だなあ。

「僕はあんまりまじめにしてないですよ」

——ゲームのことでほかに考えるのはどんなことですか？

「けんしょう炎になるのはボタンをはやくたたかなければならないからっていうのがあるんですよ。見てるとレバーを力入れて動かす人いるでしょ。ゲーム機がゆらされるのも嫌いですね。力を入れすぎると移動速度が急に増すようにしたら、もっと力の加減をするんじゃないか——とかね」

——なるほど。

「僕はゲーム全体のことを考えてます」

——やったねっ！

「あんまり役に立たないですけどね」

——そーゆーこといわずに頑張って欲しーなあ。ゲームデザイナー志望の人になにか一言。

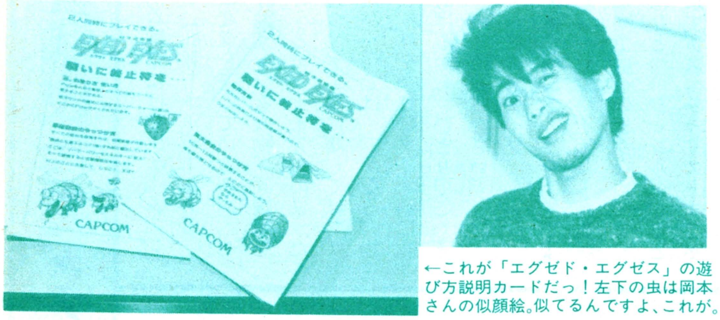
「外からみたほど楽じゃあないですよ。どこでもそうだろうけど。僕はもうこの業界に染まってますからね。この業界がダメになりそうだったら、他の商売も考えておかないといけないですけど、できるかぎり、この業界に残りたいですよ」

——そーですか。ぜひこれからも頑張って下さい。

最初はどんなぶっ飛んだおニーさんかと思ってましたが、どっこい、自分の考えをしっかり持った人でした。立派。いやあ、インタビュアーもまじめなもんで、ついマジメな記事書いてしまったぜ。

とにかく気さくに色々話してくれる方だったので、楽しいインタビューでした。取材の相手の方はおろか、編集さんやカメラマンの方にまでフォローされて、フトドキ者のちずるは、感謝感激です！

さて、このページに登場してくれるデジタリアンが読者の皆さんやお友だちにいたら、BEEP編集部まで連絡ください。待ってますあす♡ちずるへのお手紙もおまちしておりまっす。



←これが「エグゼド・エグゼス」の遊び方説明カードだっ！左下の虫は岡本さんの似顔絵。似てるんですよ、これが。





亜蘭仁の

キミもなれる⁉

ゲーム評論家入門

評論家ってどんな人？

ゲーム雑誌には必ずゲームのレビュー（批評）コーナーがある。ここに文章を書いているのが〝ゲーム評論家〟なる人物。評論家なんていうとエラーイ先生のようだが、じつはゲームに関してはちょっとちがう。では、いかなる人物か？ それを今日はタイプ別に教えてあげるから、ひとりでこっそり声を出して読みなさい。

(1)ゲームマニアタイプ

無節操に何にでも手を出す、よく言えばオールマイティー人間から、頑固で融通のきかない、よくいえばひとつのジャンルをとことん追求するスペシャリストまで多種多様。が、その性質は一様で、ゲームを1本与え、プレイ中に「エッ、今のハイテクじゃぁん！」とひとこと言えば、4～5日は気持ちよく原稿を書く。さらに、原稿料はオマケくらいに考えているので、(編)（編集者の意）がじつに喜びそうなタイプだ。高校生・大学生を中心に幅広く分布している。

(2)プログラマータイプ

ゲーム性よりもプログラミングのテクに傾きがちで、文章がぎこちなかったら、ほぼこのタイプと思って間違いはない。ゲームの癖を見抜く能力にたけているので、そこそこ腕はあるが、その文章力となにごとにも計算高い点で(編)を泣かせることが日常。20歳以下に多く、うぬぼれが強くショックに弱い、いわゆる精神的子供か(!?)。

(3)学生アルバイトタイプ

学生⬇ヒマ⬇アルバイト⬇パソコン雑誌の編集アシスト募集に目がくらむ⬇口八丁で採用される⬇仕事を覚えない⬇邪魔なので(編)が「これでもやってれば」と新作ソフトを渡す⬇熱中⬇仕事をしない⬇もてあました(編)が「なにか書いてみて」と原稿用紙をわたす⬇締切に間に合わない原稿のかわりに雑誌に載る⬇ゲーム評論家誕生。

原稿料でなく時給でお金をもらうので、本人も評論家の意識なし。

(4)フリーライタータイプ

ゲームとの関係はいたってクールで、『情報』に弱い。文章は書けるし、とにかくはやい。が、生活がかかっているため原稿料が高く、締切が迫ると「締切厳守」にのみ気をとられてテを抜くという偏ったプロ意識に目覚めているケースが多く、(編)には痛しかゆし。

(5)編集者タイプ

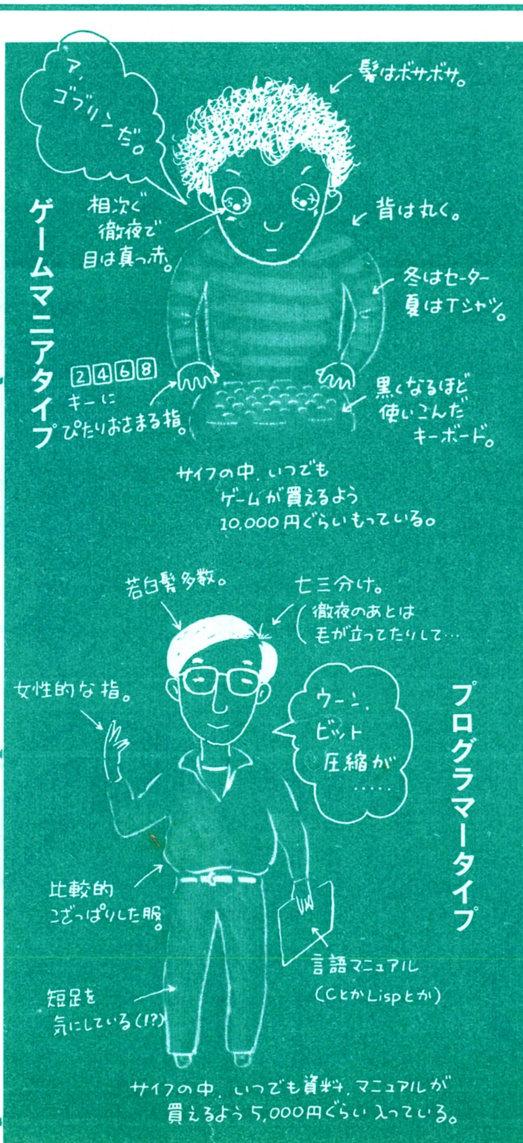
地位も広告も捨て切れず、歯に衣を着せている雰囲気がありあり。締切直前に予定外で書くときは、やったことのないものをそのへんのゲーマーたちから聞きかじってまとめるなんてことも？ (編)になりたい人は、聖徳太子のごときこの技術を身につける必要あり。

(6)女性タイプ

業界内の絶対数が小さいため、珍しいだけで評論家に。もっとも、変態性（？）青少年が女性と女性ことばに憧れて書くケースも。

ゲームは知らないほうが喜ばれ、美人ならいうことなし。女性特有の思いこみと表現方法は(編)にとっても捨てがたく、つい甘い顔を……。一説にはBEEPでは女性だけの評論家集団を作る計画も？ 妙齢以外お断り!!

さて、みんなにわかるように黙読できたかな。じつは、わたしは(?)タイプなのだが、キミたちがきようにでも(!?)なれるのは(1)～(3)、(美)女なら(6)。――では次に、書き方の勉強をする。あぁそこ、『**書き方帳**』なぞるのやめなさい。



何を書けばいいんだろ？

まずは先達にならうとする。あれこれ読めば気づくように、パターンはだいたい決まっている。(編)も評論家も㋫（いまさら知らぬ者もいまいが念のため。「普通の人」の意。心しておくように）だからして、これは当然の結果。例によってタイプ別に分けてみたので、せっかくだから読みなさい。

(A)必勝法タイプ

アクションゲームなら高得点の秘訣を、アドベンチャーやロールプレイなら解き方のヒントを小出しに書く（決して全部ではない）。キャラクターのひとつひとつに執着し、名称はもちろんその性格・点数まで暗記していなければならない。前述の(1)タイプのみ可能な書き方である。すべてを知りつつも、嫌味なほど謙虚に「もう、みなさんご承知のように……」と、ハイテクをひけらかせば、全国から熱い視線！ いやぁ、謙虚さは美徳だ！

(B)他力本願タイプ

ソフトハウスが作った㊙のヒン

わたくし亜蘭仁は、知らぬ人は知らない業界の魔法使いである。さて今日は、キミたちがちょっぴりトクする入門講座を開こう。ナニを隠そうこの講座、一読後はキミもたちまち評論家という、㊫をも恐れぬ企画なのだ。心して読みなさい（信じる者は救われまい!?:）。

トブックや解答書を見ながらゲームし、レビューする。(1)タイプの友人から事細かに聞いた請け売りでまとめるのも同様のやり方。

これはじつに(A)とそっくりで、見分けがつきにくい。実際には、(A)よりこちらのほうが圧倒的に多い（?）。

(C)雰囲気（ごまかし）タイプ

(4)・(5)タイプがイマイチ内容をつかんでないときの常套手段。ゲームの1シーンを映画にオーバーラップさせて、知らず知らずどころか知ってて映画の方ばかりに話を持っていく。一般の文化批評なども、じつはこのテが多い。が、ゲームを文化の一断面としてとらえているところに、他のタイプにはない強みと悲哀がある。

(D)対談タイプ

8〜9割は架空対談とみてよい(?)。この方法の最大のメリットは、善玉・悪玉に分けて意見を言わせることができるので、本音をうまくオブラートで包めること。が、視点が貧弱でセンスがドン臭い人がやると、すぐにひとりだと見抜かれる恐れもある。

(E)紹介文タイプ

マニュアル丸写し、または語尾のみ変えた文章を、自分が苦労して書いたと思いこんでいる。なかなか深いところまで書けているものの「どこかで読んだ」と、通にはすぐバレる。基本的に『紹介』と『レビュー』をはきちがえている。一般誌ならともかく、専門誌では社会の迷惑と言われる。だれしもが陥りやすいので要注意！

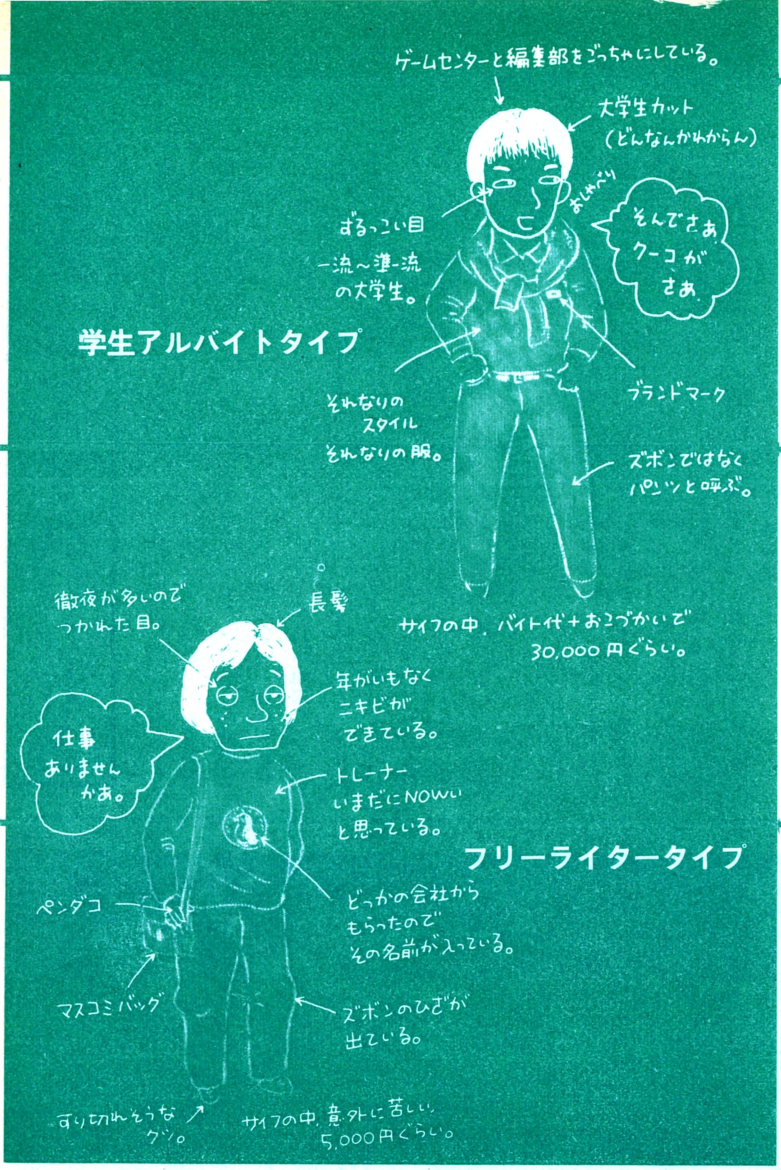
(F)メッタ斬りタイプ

悪声罵倒、罵詈雑言でメッタ斬りする身のほど知らず(!?)が、「バッカヤロー、金返せーっ！」という思いをした読者や過激な読者には大いにウケる。書く前に㊫と話し合う必要あり。ソフトハウスの恨みを直接受ける勇気のある者のみに許される。綱渡りも楽し!?

(G)良識タイプ

ゲームに情熱を傾けるあまり、ゲーム論と人生論を一緒くたにしてしまう。あの森田健作ばりに、「キミたちっ、ゲームってなんだい!? 青春ってなんだい!?」調を地でいく文章がそうである。ケーハクが好まれる現在、ほとんど見かけることはなくなったが、こんな世の中だからこそ、あの健作兄貴（オジサンではない、彼は永遠に青年である）のごとく唐突に注目を浴びる可能性は大きい。

㊫には健作兄貴の兄貴分タイプの人もままあり、そんな㊫はこのテの青少年に非常にヨワイ。加えてスポーツなどを趣味にもっていればいうことなし。キミのライター生命は保証つき！



(H)自己顕示欲まるだしタイプ

自由奔放、とにかく目立つことをよしとする文章。斬新といえば聞こえはいいが、要するにテキトーでメチャクチャ。「読者をバカにするのもいい加減にしろ！」と非難されればされるほど、このテの文章は成功したといえる。やたら擬声語、擬体語、流行語、意味不明言語を文中に挿入しているケースが多く読みにくいのも特徴のひとつ。

が、このテの他に類を見ない点は、その不要と思われる部分を排除すると、意図不明になってしまうことである。つまり、不要と思われる部分が、じつは意味深長なのであり、根っからの㋫にはとうてい書けないものといえる。もちろんいつも同じでは〇〇のひとつ覚えなので、つねに最前線に立っているという意識で自己鍛練しなければならない。

まことに僭越ながら、これで書き方の勉強を終わる。なに、何も学んでいない？ それはキミの気のせいである。これだけの御託を並べたのに学ばなかったなどと言われては、まるでデキの悪い見栄講座ではないか。すみやかに反省することを希望する。

が、まぁつまりである。このうちの1パターンに執着するか、全パターンをまんべんなく地道に習得すれば、世間が許してくれるほどのものは書けるはずである。

では、〝これだけは言いたくなかった〟評論家への近道を伝授しよう。乞うご期待しなさい。

評論家――こうすればなれる

身の安全は保証しないが、あまり賢くない友人を集めて「オレはこのたびゲーム評論家だ」と宣言すれば、キミはもう評論家だ。それでも満足できなければ名刺を作って〝ゲーム評論家〟を肩書きにすればよろしい。雑誌で書こう、有名になろうなどと大望を抱かなければ、今すぐなれるのである。

が、どうしても雑誌に書きたいという聞きわけのない人のために、(編)をうまくたぶらかす㊙テクを公開するので、本気に・な・ら・な・い・よ・う・に真剣に読みなさい。

(イ)正攻法

(編)が欲しい文章が書けるなら、それが一番。では、どんなものが求められているか?

なにはともあれ読者のニーズが最も高いのは(A)。かなりのゲーム好きで暇があるなら、チャレンジしてみたいところ。文章力はテクでカバー、ただし最後までテクで押し通せるだけの最低限の文章力は必要である。じつは腕だけ……、という人間はかなり多いのだ。

(C)・(D)も有望。文学的才能も必要なので文系人間にはうってつけ。このテの文章が書けると、他のどのタイプもそれなりに書けるようになる。ぜひセンスを磨く努力を。

その次は(F)・(G)・(H)。(編)の好みにもよるが、評論にバリエーションを持たせるには欠かせない存在なので、チャンスは大いにある。

ただし(F)は、救いようのないケナシ方や感情マル出しが目立ちすぎ。(編)がいちいちもっともであると思っても、「こいつは柔軟性のないタイプで使えない」と判断しやすい。(G)は、四角四面にならないように。いっそ度を超した真面目はまた味もあるが、中途半端では面白くもなんともない。(H)、これは務めて日本語で書くように。(ふ)の読者・(編)が大半だということを忘れてはならない。

――と、これだけは守るように。

文章が書けたら(編)に持ちこむ。締切の直後が望ましい。地方人なら「ボクには可愛い妹がいます」と封筒に朱書きして送る。本人が女性ならそんな細工は不要。

(ロ)下積み法

毎月欠かさず『読者コーナー』に投稿し、名前を覚えてもらう。その後「○○ゲーム、ボクはこう考える」という文章を、雑誌のレビューコーナーの字数に合わせて書き送り続ける。使えそうなら、ボツ原稿のかわりに載るはず。

(ハ)裏取引き法

脅して仕事をもらうという、芸能界的方法。(編)を尾行してスキャンダルを狙う、毎日「○ページの○○がわからない」という電話をかけるなど。「掲載プログラムにバグいれたる――バグ入りキケン」などと脅迫状を書く、絶対やってはいけないテもある。まぁ、ゲーマー諸君にはあるまじき行為であり、かえって嫌われるぞ。

めざせ!評論家

どうだ、参ったか?――あいや、なんとなく自分もゲーム評論家になれるような気になっただろう? そう、それは気のせい――そうじゃなくて……。これでもまだ先行き不安な人のために、ゲーム評論のポイントを書くとする。もうこれが最後だから、読みなさい。

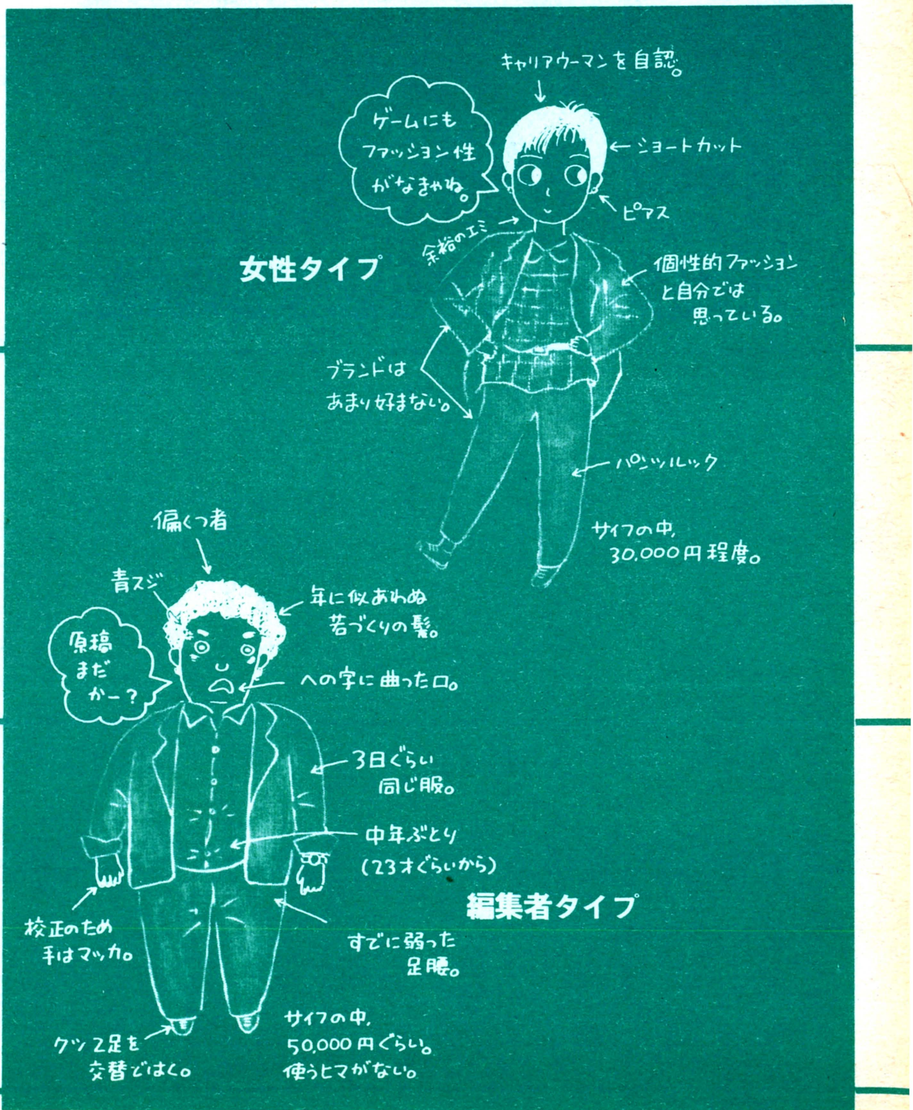
◎個性を生かせ――自分が何が得意か、どのタイプならやれそうかよく吟味し、自分なりのスタイルを作り出す。個性を創り出すというのも高度なテクといえる。

◎信念を持て――付和雷同はもってのほか、キミ自身の意見が大切。もちろん、ひとつのゲームに対して、書くたびにコロコロ意見をかえるのはさけたい。もの笑いのタネになる。

◎先入観は捨てろ――制作者やブランドに対する先入観を持つのはやめる。好みはあって当然、が、「ここのはダメ」などと思っていては本当につまらなくなる。ゲーマーとして、いつも中立の立場であること。

◎何を書くかが問題だ――周知のゲーム・ストーリーや、他人と同じ意見しか持っていないなら、それを無理に書く必要はない。読者が何を知りたがっているか考える。必勝法と紹介文はまったく違うものであることを忘れてはならない。

今度こそわかったはずである。どんどん書いて、しっかり(編)にアタックしなさい。キミたちの中から評論家が生まれたら……。((編)の方々へ――私はこの件に関していっさいの責任を負わないぞ)



家庭で楽しむエキサイティング・ゲーム

接近!! レーザーディスクゲーム

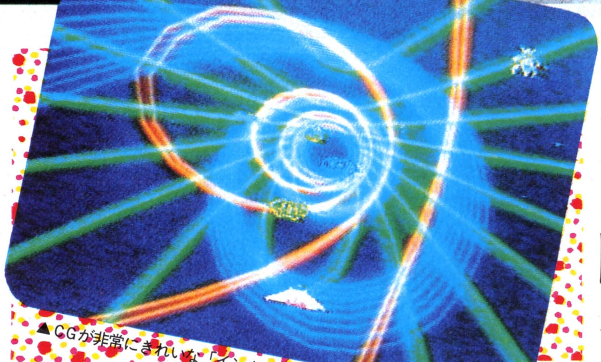




君たち、レーザーディスクって知ってるかな? なに、知らない! でもCD（コンパクトディスク）なら知っているって?

ディスクはディスクでも、レーザーディスクってのは、絵の出るレコードなんだ。LPレコードと同じ形で、ピカピカ光った銀色の。

そして、最近このレーザーディスクを使ったゲームが脚光を浴びている。レースものだと、セガのGPワールドやタイトーのレーザーグランプリ。SFXもの（スター・ウォーズのような宇宙もの）だとセガのスターブレーザー、また、アニメものではあの有名なBAD LANDS（コナミ）やスーパードンキホーテ（ユニバーサル）なんかがそうなんだ。



▲CGが非常にきれいな「インターステラ」。

美しい映像の世界へ

これらのレーザーディスクゲームは、開発当初からかなりハードな技術が必要とされ（BEEP4月号Video game graffiti参照）、それゆえメーカーは成功にこぎつけるためにたいへんな困難を克服した。そうして苦労して作ったレーザーディスクゲームなのに（あるいはだからこそ）、ビデオゲームよりもコストがかかり、思ったほど売り上げが伸びていない。ホント、同情しちゃうね。

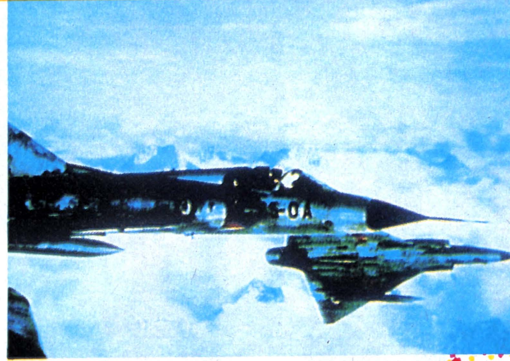
ところで、こういうふうにいうと、まるでレーザーディスクゲームがロードランナーやゼビウス、テニスやマリオブラザーズのように家の中ではできないのかなとため息をついてるキミ、早合点してはいけない。まだ発売されているソフトの数は少ないけれど、ちゃんと家の中でできるんだ。それに、これからどんどん増えていくはず。

では、家の中でプレイするために必要なものをあげてみよう。

まず、レーザーディスクプレイ



目が離せないぞ LVゲーム



▲実写のフィルムを使用した「ストライク・ミッション」

ヤー、そしてMSXとディスプレイだけなんだ。こう書くとまた、「MSXはあるから、あとはレーザーディスクプレイヤーを買うだ・け・さ」と短絡思考に走るキミに忠告しておこう。ゲームのためだけにレーザーディスクプレイヤーを買うのは、ちょっと考えもの、と。PC−8801mkII Model30くらい高いのだから、わりに合わないかんじがする。

逆に、レーザーディスクを持っている人には、ぜひMSXを買ってもらいたい。だけど、わざわざ買ってまで、としぶっているキミにはピッタリのゲームがある。それはミステリーディスク、つまり推理ゲームだ。内容は後でくわしく説明するが、このディスクは買っても損した気分にさせないぞ。

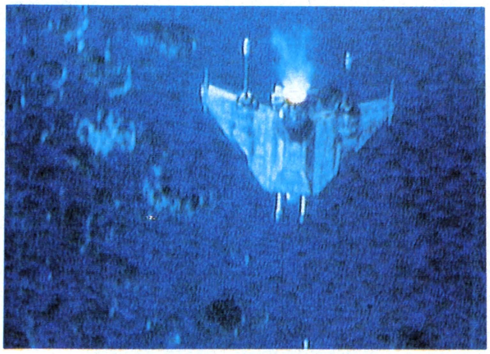
しかし現実には、レーザーディスクはまだまだゲームソフトが少ないだけに、周辺ディスクがどこまで他のパソコンソフトに追いつけるか――。まずは美しい映像の世界へ散歩してみよう。

LVゲームの魅力

レーザーディスクゲーム、つまりLV（レーザービジョン。レーザーディスクは㈱パイオニアの登録商標であり、本来はレーザービジョンと呼ぶのが正しい）は、もともと映画やビデオソフトを、安くて手軽で、しかもビデオテープよりも美しい画質で楽しむために作られたものだった。アメリカでは、LVがVTR、TVゲームに次ぐAVアミューズメント商品として、一般の家庭にも普及しているらしい。日本ではまだ、映画マニアやオーディオマニアなどの限られた人たちに売れているみたいだけどね。

それでも、LVの鮮明な画像と迫力は魅力モノ。最近では日本でもLVが一人前の製品として社会的に認められつつある。

というのも、このLV、静止画像や飛びこし再生がすごくかんたん、ゲームにはもってこいなのだ。つまりLVのコントロールは電子回路で行われるから、コンピュータで容易にコントロールできる。ビデオゲームの画面にLVで背景を合成するのもかんたんだし、迫力もさすが！ つねに新しい刺激に飢えているゲームフリークにとって、LVの画像がウケないはずはない。そんな状況の中で登場したのが、日本初のLVゲーム「アストロンベルト」だ。



▲「アストロンベルト」 敵機が宙返り攻撃をしてくるところ

タイプ別LVゲーム

それでは、LVゲームをタイプ別に評価してみることにしよう。

さきの「アストロンベルト」――これはミニチュアを使って撮影した画面の中の敵機を、CGで表示される機体を操って撃ち落とすシューティングタイプのゲームだ。

ミニチュア特撮の3D感覚や迫力のサウンドは評価できるものの、LV画面とCGのキャラクターに違和感があった。うまくよけたように見えてもゲームオーバーになってしまったり、逆にぶつかったように見えてもゲームがつづいていたり。いまひとつゲームに熱中できないんだ。

続編として作られたのが「スターブレーザー」。特撮画面の内容が変わったほかは、「アストロンベルト」とほとんど同じ（この2作以降、特撮の敵キャラとCGのキャラの組み合わせは作られていない）。

次に作られたのは、アニメアドベンチャーというタイプ――。

この手のゲームでは、LVの中にひとつの完結した物語がセルアニメで入っている。プレイヤーは、主人公を演じるんだけど、物語の中ではいつもこの主人公が危険にさらされているというわけだ。そしてプレイヤーが適当なタイミングでボタンを操作すると、主人公が銃を撃って危険をさける。逆によけいなときに銃を使ってしまうと、何の罪もない人を殺してしまい、プレイヤーがひとりずつ減ってしまう。

まあ画面を見ていれば、主人公の次にとるべき行動はだいたい想像がつくけど、このだいたいという点が問題だ。なかには画面を見ても、どう対処すればよいのか、まったくわからない場面もある。こんな場面に出会うとホントに悲惨。プレイするたびにやり方を変えてトライしてみるか、自分より上手なプレイヤー





がクリアするのを見せてもらえるまで待っていなければならない。

このタイプのゲームの欠点は、まさにここにある。ふつうの反射神経型のゲームならば、その魅力は、操作性と判断力にある。ところが、アニメアドベンチャー型のLVゲームではストーリーが決まっているために、逆に判断の余地がない、というより限られてしまう。

そのかわりに、発見という楽しみが用意されているわけだけど、これだってプレイするたびに何か新しい発見がなければ、楽しみもうすれてくる。それに、何度トライしてもクリアできない場面があれば、プレイするほうもあきちゃうよね。

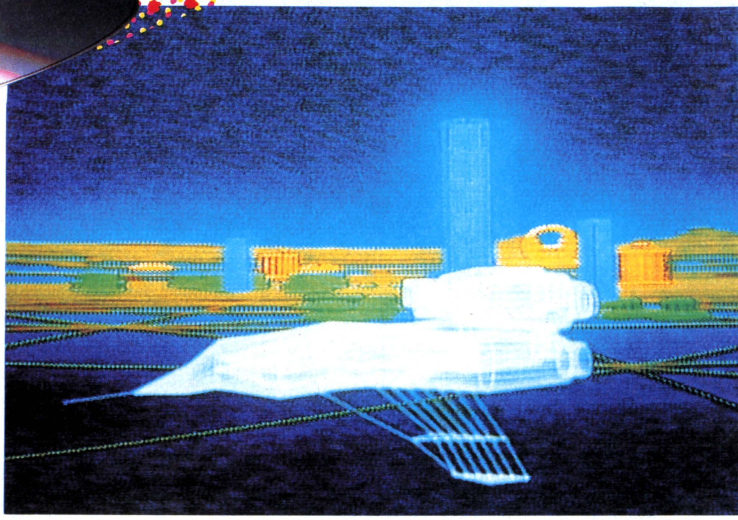
というわけで、次に紹介するのは、「インターステラ」のように、背景だけにLVを使うゲームなんだ。なんだか、LVとコンピュータの、両方のよいところをひきだそうっていう努力が感じられる。



▲荒野にくり広げられるガンマンゲーム。「バッドランズ」

この手のゲームは敵のキャラクターも自分のキャラクターもコンピュータが表示し、背景の絵とBGMをLVが受けもつというタイプだ。

つまり、従来のビデオゲームとLVゲームのあいのこのようなもので、ゲームのおもしろさ自体はビデオゲームと同じ完成度をもつけれど、そのぶんLVのもつ鮮明度や迫力は損なわれてしまっているんだ。

▼CGの美しさに見とれているとやられてしまう「インターステラ」


さて次は、ゲームセンターにはない、MSXオリジナルのLVゲームを見てみよう。

海戦や空中戦、宇宙ものがいろいろ発売されているけど、どうもこれらには共通点があるようだ。つまり、LVに入っている画像自体はメカマニアのハートを刺激するスグレモノばっかりなのだが、肝心のゲームの内容がイマイチなのだ。ホント、コレにはマイリマス。これはむしろ画面がよいだけに、なおさらMSXの機能が貧弱に見えてしまうのかもしれないのだけどね。

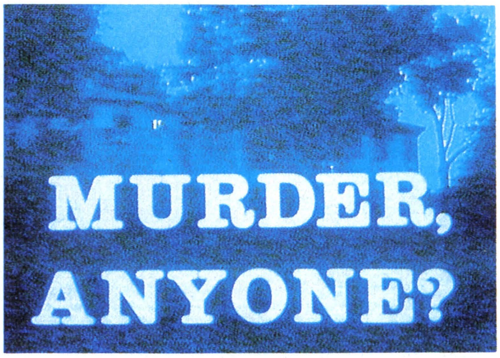
最後に、MSXとハードについて、かんたんにふれておこう。

MSX用のLVゲームには、従来のゲームにはない大きな魅力があるんだ。それは、何をかくそう、ゲームセンターにあるものとそっくりなゲームが家庭で楽しめるという点だ。

ただし、そのためには、MSX本体のほかに、LVプレイヤーや専用インタフェースをそろえなければならない。

とくに、LVプレイヤーは、安いものでも、ディスカウントショップで10万円ほどするので、ゲームのためだけに買うのは、なんかもったいない気がしてしまう。

ただしLVプレイヤーは、これからまだ安くなりそう。映画やコンサートも観るっていう人ならば、1台あっても損はないね。



▲キミは名探偵になれるか？「ミステリーディスク　殺人はいかが」

ただし、LVゲームの場合、ソフトひとつで1万円近くするから、これもそうかんたんには買えないゾ。これだって、ゲームセンターと同じグレードのゲームが家でできるという点を考えてみると、単純にほかのソフトと比較するわけにもいかないしね。

なお、日本ではLVのほかに、VHD方式のビデオディスクが売られているのを知っているかな。

でも、VHDはLVとくらべると、プレイヤーが安価という長所はあるものの、耐久性と水平解像度の点でLVに一歩譲る。このふたつの欠点は、アーケードゲームマシーンとしては適当とはいえない。

つまり、アーケードゲームでは、近くで家庭用テレビよりも大きな画面を見ることになるため、高度な画質が要求されるうえ、デモ画面を1日に何百回もくりかえし再生しなければならない。

ところで、VHDの耐用再生回数は1万回だと耳にしたことがある。これはふつうに再生する場合であって、静止画だと同じトラックを1秒間に30回再生することになるので、330秒ほどで耐用回数を超えてしまうことになる。

というわけで、アーケードゲームには、LVだけが使われているということだ。

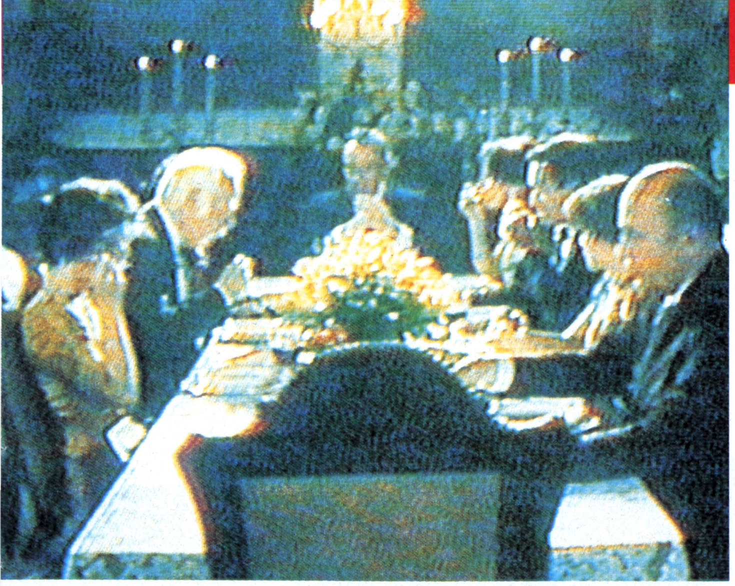
ただ、MSXに関しては、VHD方式を利用したゲームも出ている。14インチ程度の家庭用TVを使っているかぎり、先に述べた欠点は気にならないし、ゲームソフトのラインナップも近いうちにLVと同じものがそろうようだ。

以上、かんたんにLVゲームを見てきたが、いまひとつ不満が残る。どれもLVの美しい画像や迫力にたよっていて、ゲーム自体がものたりないのだ。

もっとも、TVピンポンが出てからインベーダーができるまでだって数年かかっているのだから、LVゲームがこれからどうなっていくか、ちょっと目が離せないね。

レーザーディスク・ゲームランド

証拠物件をもとに推理を競い合おう
ミステリー・ディスク 殺人はいかが?



◀遺言の書き換えを宣言したため恐るべき殺人が…。

16のストーリーごとにことなる展開の面白さ

キミは、エルキュール・ポワロやエラリー・クイーン、シャーロック・ホームズなど世界屈指の名探偵に劣らぬ推理で難事件を解決しなければならない。

このディスクは前にも述べたとおり、レーザーディスクプレイヤーさえあれば、MSXは必要ない。推理小説ぎらいの人がよく言う「一度読むと、犯人がわかってしまって二度読めない」なんてことはないんだ。

このゲームはプロローグをふくめて、合計5つのチャプターで構成されている。各チャプターの終わりでコースを選択して、コース1：音声／左チャンネルの音声、コース2：音声2／右チャンネルの音声だけを聞くというぐあいだ。

よって区切りが4つあるので、事件が16とおりに展開するというしくみなんだ。そのストーリーごとに犯人・動機・手口がまったく違ってくるので、楽しみも倍増してくるゾ。

ドラマが終わると、ストーリーごとの捜査ファイルが指示される。この捜査ファイルは、事件のさまざまな手がかりとリストからなっていて、リストの中から見たい手がかりを選んでフレームサーチをする。手がかりのひとつにアリバイ・マップがあるから、「リアドン邸見取図」を参照して、犯人と手口のヒントにする。しかし手がかりは全部が役に立つわけではない。惑わされるものも入っているので注意しよう。

もし捜査ファイルの手がかりを見ても犯人がわからない人には、お手あげ！ のヒントがある。これで決め手が明らかだ。

家族でも楽しめる推理合戦のはじまり

これらの経過から犯人、動機、手口がわかったら告発をする。だけど、どれかひとつでも誤っていたら告発は失敗となって、もう一度捜査ファイルに戻り、ゲーム続行となる。そして事件を解決すればゲーム終了だ。



▲マキシンがキャバリーにあてた調査報告書。



▲部屋の位置関係図。じっと見ていると犯人が……。

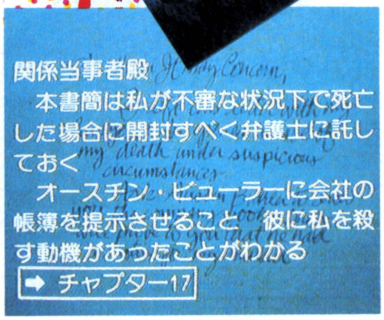
さて、このゲームの登場人物はデリック・リアドンはじめ、彼の妻、姉、弟など全部で11人だ。事件の発端は……。ある日、9人で夕食の最中にデリックが遺言の書き換えを宣言する。そして新聞記者を呼んでスキャンダルを教えようと言う。その晩、デリックは殺される（自殺の可能性もある）。

「自ら災いをまねく人っているんですね」のことばとともにプロローグ。さあ推理合戦のはじまりだ。

ふつうのゲームはひとりでプレイするものだけど、これは複数で推理合戦を楽しむことができる。だから家族のだんらんにもピッタリ。問題は16とおりの複雑なストーリーだが、キミにもぜひ挑戦してほしい。

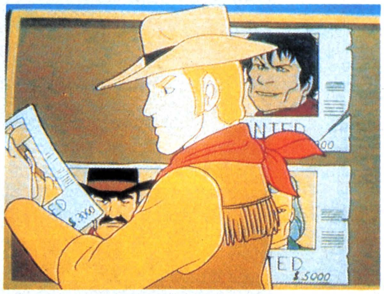


▲デリック・リアドンが殺されていた状況写真。



▲弁護士に託した遺書ともいえる書簡。

荒野にくり広げられるガンマンゲーム BAD LANDS

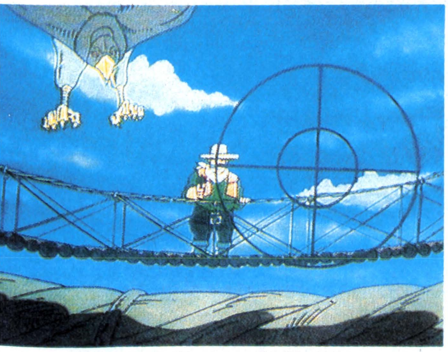


▲指名手配の掲示板から手配書をはがした主人公。

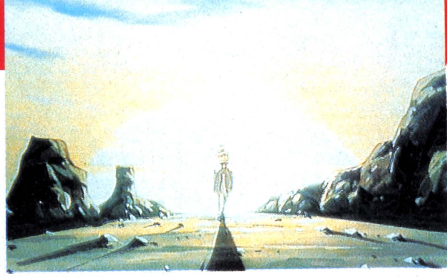
家族の幸福――。いかにも幸福そのものといった家庭を襲った狂気の集団。

愛する妻子を殺された男は哀しみのどん底でつぶやく。「WHY？ WHY THIS?」そして、彼はかたきである10人への恨みを晴らすために旅にでる。

しかし彼を待ちうけていたものは……。毒ヘビ、サソリ、コウモリ、それから恐ろしい妖怪や怪物、ばけものなどが、次から次へと彼



▲BULLとの撃ち合いは吊り橋で行われる。



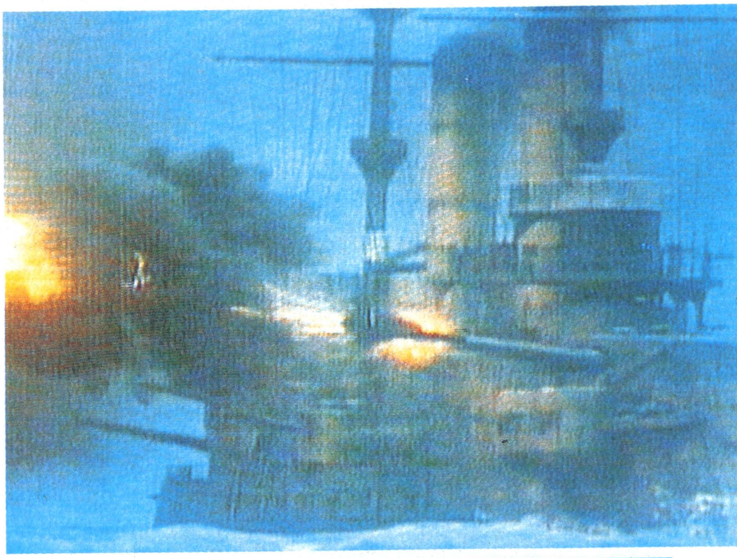
◀すべての復讐を終えて引き揚げてゆくヒーロー。

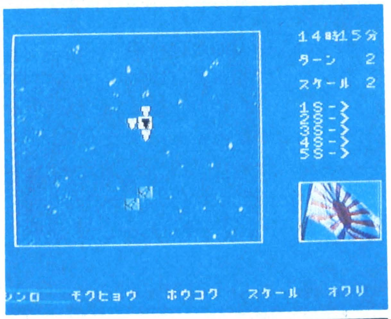
の命を狙ってくるんだ。
　一方、彼の武器といったら連射可能の拳銃1丁だけだが腕は完璧。荒野の中では出てくる順序がだいたい決まっているから、しっかりとおぼえて撃つタイミングを身につけよう。だけど、町では展開が速くなって、同じキャラでも撃ってくる者とそうでない者がいるから用心用心。関係ない者まで撃ってしまうと、こっちがおたずね者となってしばり首。ややこしいのは、駅長とバーテン、あとはバーの中の連中だ。あと苦労するのが、鷲使いのBULL。ヤツが出てくる画面で赤フィルターがかかっていたら、いさぎよくあきらめよう。やっつけるのは、まず不可能だ。
　そして、これらの難敵をやっつけたら、最後はいよいよゴーストタウンでボス（LANDOLF）と対決。ダイナマイトをうまく撃ち落として決闘に勝てば一周クリアだ。
　この闘いを終えたあとの彼の表情がすがすがしく、とても印象的だ。馬に乗り朝日に向かっていくところで終わり、最初に戻る。

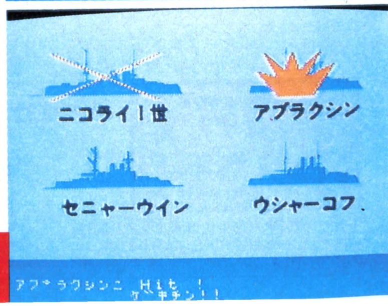
連合艦隊をあやつりバルチック艦隊を撃破しよう

日本海大海戦　海ゆかば

　これは、日露戦争での日本海海戦、すなわち日本の連合艦隊とロシアのバルチック艦隊の戦闘を題材にしたシミュレーションゲームだ。
　このゲームは〝サクテキ（索敵）〟と〝セントウ（戦闘）〟とから成りたっていて、最初に[1]サクテキセントウ、[2]セントウを選択する。[1]を選択すると、索敵から開始。
　連合艦隊は、第1戦隊から第5戦隊までの5戦隊と5隊の哨戒隊からなり、各戦隊を馬山浦、佐世保、横須賀に配置し、哨戒隊を海図上の任意の海域に配置する。あとは敵艦隊発見の報告を待って、艦隊を動かし、同一海域に入れば戦闘開始だ。
　また、[2]を選択すると、さらに(1)レキシテキハイチ、(2)ランダムを選択して、戦闘に突入。戦闘シーンになってはじめてLVゲームでよかったと実感！　というのは砲撃シーンだ。時代ゆえ実写こそないけど、この手の映画のフィルムを使って、実戦さながらの迫力。こればっかりは、パソコンのユーザーが手も足もでない、LVゲームのいちばんの長所といえる。
　一回の砲撃シーン（1ターン）が終わると、バルチック艦隊の第1から第5戦隊、つづいて連合艦隊の第1から第5戦隊の被害度を表示してくれる。そして、ふたたび戦闘開始だ。
　25ターン終了で評価が下される。気長にやれるゲームだけに、その奥行きも広く、お買い得ゲームといえそう。







▶▲(上)映画のフィルムを使用した砲撃シーン。なかなかの迫力だ。
(中)ロシア艦隊と連合艦隊の位置を表したマップ。2スケールで拡大可能。
(下)艦隊がひとつずつ表示され、損害度を示してくれる。ニコライI世はすでに撃沈ずみ。

アストロンベルト



わが国初のレーザーディスクゲームであるアストロンベルト。いまはやりのＳＦＸで撮影したバック画面に、デジタル表示によって表された自機を配している。
　シューティングルームの決定版といった感じだ。谷間をぬっていったり、さまざまな工夫がこらされていて、さすがセガだなと思わせる。

ストライク・ミッション



　戦闘ものでも「海ゆかば」と異なり、こちらは全部実戦で用いられる戦闘機を実写！
　われわれが搭乗するのは最新鋭の多目的戦闘機で、その性能は未知数という設定のもと（ガンダムみたい）、与えられた金で兵装して攻撃目標を決定、爆撃するシミュレーションゲームだ。
　実写のためか、同じフィルムが多く、イマイチ。

インターステラ



　これもアストロンベルトと同じく宇宙ものだが、決定的に違うのは、敵も味方もデジタル表示であるということ。
　わざわざＬＶゲームにデジタルを持ちこんで、長所がいかされていないではないか、と思うことなかれ。バック画面がＣＧで、これがとてもキレイで調和がとれている。一見の価値あり。



ELEKIDとは

ELEKIDは、電電公社の超大型コンピュータ(DEMOSセンター)に登録されているソフトウエアの中から、ご希望のソフトウエアを全国(14店)にあるパソコン　ショップに設置された端末機によって取り出すことのできる、画期的なシステムです。

ソフトウエアは電話回線を介して1200ボーの転送速度で送られます。同時に特殊なデータレコーダによって目的とするパソコンのフォーマットに合わせてセーブされます。

対象パソコンはNEC PCシリーズ、富士通 FMシリーズ、シャープMZシリーズと種類も豊富です。

■エレキッドはここでお求めになれます!(実験協力店)

札　幌　九十九電機札幌1号店
仙　台　DAC仙台東口店
東　京　西武百貨店池袋店、丸井吉祥寺店、ラオックス中央店、ヤマギワテクニカ
静　岡　すみやパソコンアイランド
名古屋　栄電社本店テクノ館、コムロード
大　津　西武百貨店大津店
大　阪　J & Pテクノランド
神　戸　星電社C スペース
福　岡　ベスト電器福岡本店、カホマイコンセンター

ソフトウェアーリスト

PC-6001/mkII/6601

商品名	メーカー名	価格
ストーンパニック	アスキー	3.800
ミステリーハウス	マイクロキャビン	3.800
ダイアモンドアドベンチャー	マイクロキャビン	3.500
聖なる剣	クリスタルソフト	4.200
名探偵登場!	クリスタルソフト	4.500
バックギャモン	テクノソフト	4.000

PC-8001/mkII

商品名	メーカー名	価格
ブーメラン	アスキー	3.800
忍者屋敷	クリスタルソフト	4.200
☆倉庫番	シンキングラビット	3.400
クフ王の秘密	光栄	4.500
銀河戦略	光栄	3.500
☆四人麻雀	テクノソフト	4.000
バックギャモン	テクノソフト	4.000
☆ゴルフアイランド拡張コース1	テクノソフト	2.000
☆ゴルフアイランド拡張コース2	テクノソフト	2.000
☆ゴルフアイランド拡張コース3	テクノソフト	2.000
☆ゴルフアイランド拡張コース4	テクノソフト	2.000
マッドファイター	テクノソフト	3.300
プリンセスレスキュー	テクノソフト	3.300
ミサイルパニック	テクノソフト	3.300
スペースフラッパー	テクノソフト	3.300
ネイラー&モンスター	テクノソフト	3.300

☆PC-8001mkII専用

FM-7/8

商品名	メーカー名	価格
不思議の国のアリス	マイクロキャビン	3.500
☆ミッドナイトコマンダー	マイクロキャビン	3.800
☆名探偵登場!	クリスタルソフト	4.500
☆倉庫番	シンキングラビット	3.400
☆クフ王の秘密	光栄	4.500
☆ゴルフアイランド拡張コース①	テクノソフト	2.000
☆ゴルフアイランド拡張コース②	テクノソフト	2.000
☆ゴルフアイランド拡張コース③	テクノソフト	2.000
☆ゴルフアイランド拡張コース④	テクノソフト	2.000
バックギャモン	テクノソフト	4.000
ホワイトホール	テクノソフト	3.500
ザ・スターワールド2	テクノソフト	3.500
プラネットウォーズ	テクノソフト	3.500

☆FM-7専用

PC-8801/mkII

商品名	メーカー名	価格
倉庫番	シンキングラビット	3.400
ホイホイ	光栄	3.500
四人麻雀	テクノソフト	4.000
バックギャモン	テクノソフト	4.000
ゴルフアイランド拡張コース①	テクノソフト	2.000
ゴルフアイランド拡張コース②	テクノソフト	2.000
ゴルフアイランド拡張コース③	テクノソフト	2.000
ゴルフアイランド拡張コース④	テクノソフト	2.000

MZ-700

商品名	メーカー名	価格
バックギャモン	テクノソフト	4.000
スネーク&スネーク	テクノソフト	3.300
タンク・タンク	テクノソフト	3.300

MZ-2000/2200

商品名	メーカー名	価格
不思議の国のアリス	マイクロキャビン	3.500
バックギャモン	テクノソフト	4.000

FMリーダーズサービス　各¥1,500

プログラム名	対象機種	掲号
F-BASICプログラミングツール	FM-7/NEW7/77(※ディスク)	'83年 Vol.5
	FM-7/NEW7/77(テープ)	
	FM-8 V1.0(※ディスク)	
	FM-8 V1.0(テープ)	
使い勝手のよいマシン語モニター	FM-7/NEW7/77	'84年4月号
	FM-8	
	FM-11(BS除く)	
オンメモリBASICチェックサム ロールアップダウンのスクリーンエディタ (2本1組)	FM-7/NEW7/77	'84年8月号 '84年11月号
	FM-8	
簡易ワープロ	FM-7/NEW7/77	'84年5月号
	FM-11(BS除く)	
BASICプログラムコンプレッサ グラフィックプログラムジェネレータ	FM-7/NEW7/77 (2本1組)	'84年8月号 '84年9月号
アドベンチャーゲーム開発ツール	FM-7/NEW7/77	'84年4月号

※プログラムは全てテープに書込んでお渡しします。

(注) 登録ソフトは今後、大幅に増やす予定です。

SOFT BANK

株式会社 日本ソフトバンク

本社:〒102東京都千代田区九段南2-3-14
靖国九段南ビル2F　TEL.03(263)3598
FAX.03(263)3660・03(234)3285 GII,GIII

大阪支店:〒542大阪市南区難波千日前5-19
河原センタービル3F　TEL.06(644)0191
FAX.06(644)0160 GII,GIII

札幌営業所:〒064札幌市中央区北二条西二丁目
STV北二条ビル　TEL.011(222)6025(代)
FAX.011(222)5105 GII

仙台営業所:〒980宮城県仙台市二日町12-30
日生勾当台西ビル　TEL.0222(63)0907
FAX.0222(63)0924 GII

名古屋営業所:〒460名古屋市中区栄5-26-39
タカシマ名古屋ビル6F　TEL.052(261)7215(代)
FAX.052(261)6966 GII

広島営業所:〒730広島市南区東荒神町3-35
広島オフィースセンター3F　TEL.082(263)8683
FAX.082(263)8247 GII,GIII

福岡営業所:〒810福岡市中央区天神4-8-25
ニッコービル6F　TEL.092(752)0177(代)
FAX.092(752)0179 GII,GIII

ALU corp.
SOFTWARE LIBRARY

NEW GAME

マーク・フリント 待望の第3弾

ヴィジュアル
シュミレーション
ゲーム

BROWN'S RUN

PC-9801/E/F/M

5インチ ¥6,800
8インチ ¥7,800

●

［ブラウンズ ラン］は、あなたをミクロの世界へトリップさせてくれる全く不思議なソフトウエア。ち密にシミュレートされた微生物世界のファンクションをディスケットに刻みました。

あなたは人工微生物［マイクロブラウン］を操作して、フィールド内のグリンの採取に向かいます。フィールドには、外敵に対して著しく反応する微生物［ポリネイト］が存在します。知的集団行動をとる［ポリネイト］の特性をよく研究観察し、理性的に戦略を立ててゲームを進行して下さい。リアルタイム ヴィジュアル シミュレーションの醍醐味をきっと感得するはずです。

たえまなく攻撃してくる活性化状態の［ポリネイト］にも決して恐れることはありません。“集団行動の脅威も知性の敵ではない”のですから。







Produced by ALUcorporation
Programed by MARK FLINT

新刊案内



Oh!MZ 別冊

ADVANCED MZ-700

日本ソフトバンク出版部 編

2,300円(〒300円)
A4変型判 264頁

ユーザの熱い期待に応えて贈るMZ-700のハイテク活用術決定版。
MZ-700の機能を最大限発揮させ，上位機種をも凌ぐ実力を引き出します。
ビギナからベテランまで，この1冊でMZ-700は完全理解。

◆内容◆
- Ⅰ ハイテクBASIC－プログラミングのコツ，ゲームプログラミング，他
- Ⅱ BASICからマシン語へ－マシン語へのアプローチ，逆アセンブラの作成と利用法，他
- Ⅲ ソフトウェアによるパワーアップ－モニタによるコマンドを追加するテクニック，他
- Ⅳ ハードウェアによるパワーアップ－システムI/Oの活用法，周辺機器を作る，他
- Ⅴ アプリケーションプログラム－ワープロ「MZ-700 V.2.2」，彩色4人マージャン，他
- 資料－MZ-700使用高級言語，ユーティリティ，他



総プログラム数84点！

Oh!FM 別冊

FMショートプログラム集

日本ソフトバンク出版部 編

1,200円(〒250円)
A4変型判 152頁

Oh!FM本誌で掲載したショートプログラムをはじめとして，この本のために作成した打ち込みやすく，解析しやすいショートプログラムを収載しています。掲載プログラムは84点。対象機種はFM7，New7,77ですが，プログラムによってはFM8，11，16にも対応するよう注釈を付けています。また，読者からの投稿作品を題材として，プログラムの上手な組み方を解説する添削教室も設けました。打ち込みながらプログラミングを学んで下さい。

◆内容◆
Ⅰ.ゲーム編／Ⅱ.ユーティリティ編／Ⅲ.グラフィック編／Ⅳ.実用その他編

発行
日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03(261)4095

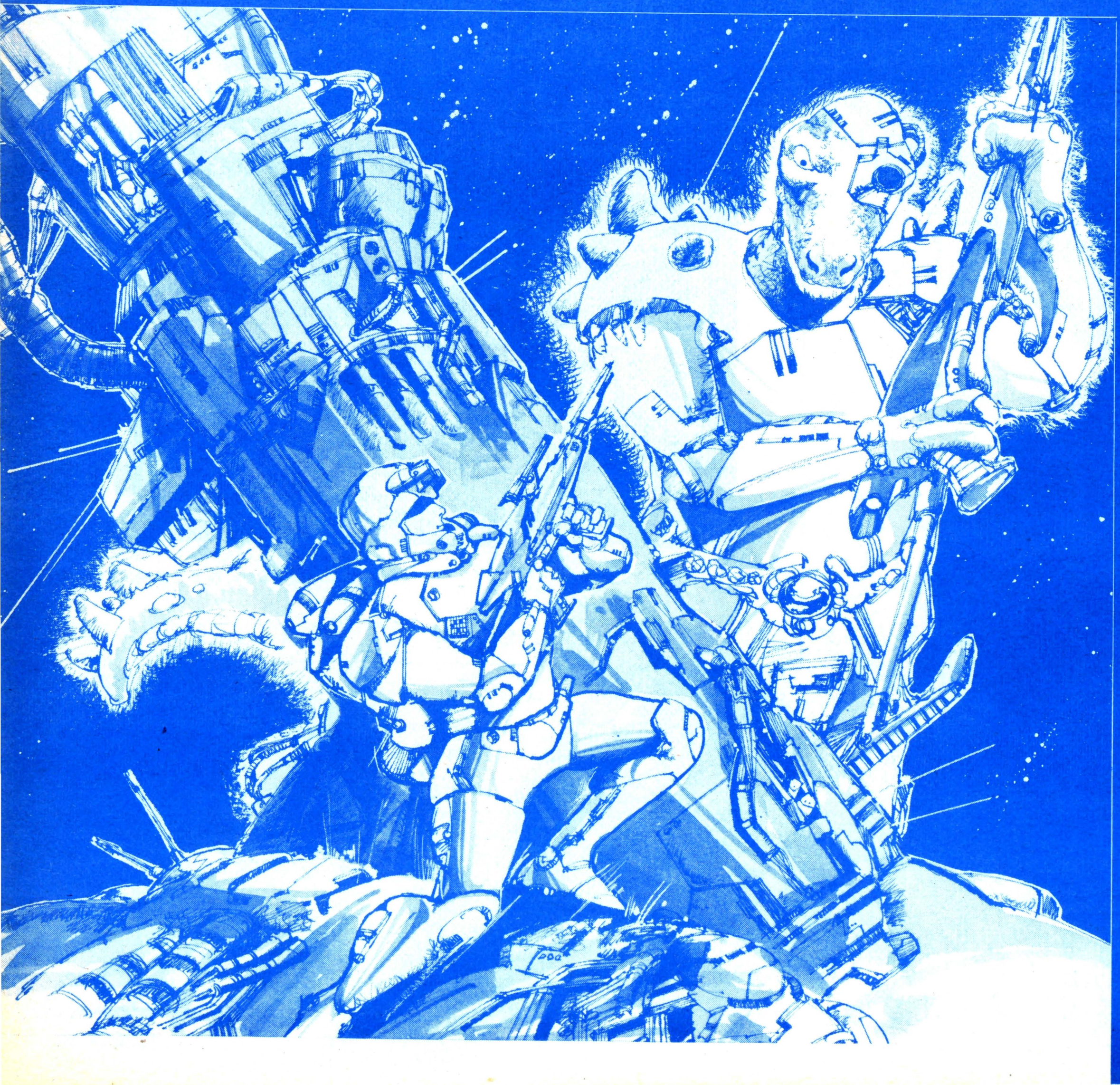
メガ・オービス

MEGA ORBIS

直径10万光年、中核部直径1万5000光年。2000億におよぶ恒星が存在し、5000万もの恒星系内には、あらゆる生命が息づいているといわれる空間。メガ・オービス。

現在知られているだけでも、数千種の知的生命が活躍し、恒星間を往来できる種族でさえ数百を超えるといわれる。

そして、英雄、ヒロインとなってこの世界を広げ、発展させていくのは、あなたたちひとりひとりなのだ!!



TITANIA

MEGA ORBIS

PC-8801/mkII/SR　木村信行

初めに

このゲームは、先月号に掲載された、FM版「TITANIA」をPC―8801に移植したものです。

ストーリーもFM版と同じく、いろいろな恒星系をまわって、各恒星系の惑星や小惑星で鉱物を採掘し、時間内に一定量以上を持って出発星のキャラバン星へ帰らなければなりません。そして、途中ではさまざまなハプニングにであうことでしょう。無事にキャラバン星に帰りつくことができるかは、あなたのウデにかかっているのです。

プログラム

プログラムは、すべてBASICで書かれています。できるかぎり標準BASICで書いていますので、他機種（特にPC―9801）への移植は比較的簡単に行えると思います。

もちろん、DISKの使用も可能です。

スクリーン

RUNさせると、タイトルを表示したあと、画面は上下に分割されたスクリーンにかわります。上のスクリーンは、さらに左からショート・レンジ・センサー、インフォメーション・ウインドー、鉱物センサーにわかれています。

●ショート・レンジ・センサー

このゲームの舞台は、8×8の恒星系から成っており、ショートレンジ・センサーには、タイタニア号がいる恒星系内にある惑星の位置、太陽の位置、ガスジャイアントの位置、タイタニア号の位置などが表示されます。ただし、レンジが大きいため海賊船や流星群などは表示されません。

各恒星系は、さらに10×10の領域に区分されており、タイタニア号は、その領域内をバブル＝エンジンを使って移動できます。

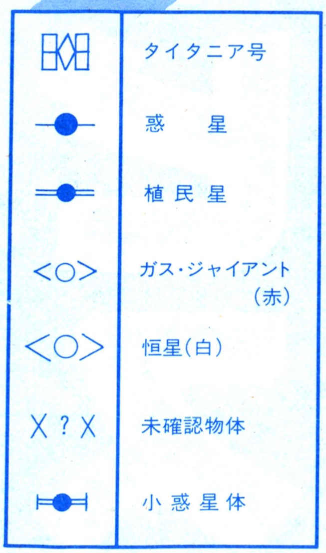


図1

なお、このレーダーのレーダーシンボルは、左図のようになっています。

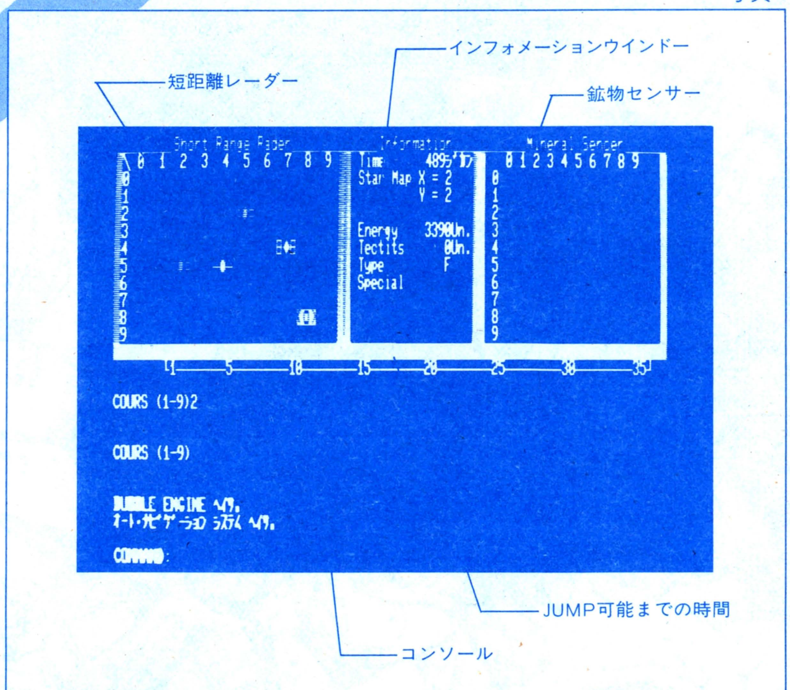
●インフォメーションウインドー

ここには、各種の基本的な情報が表示されます。

TIME……初め600時間与えられている制限時間の残りを示しています。これが0になると、ゲームオーバーです。

STAR MAP……宇宙マップにおけるX、Y座標を示しています。つまり、どの恒星系にいるかを表しているわけです。

写真1



●ENERGY

エネルギーの残量を示します。これが0になったときは、ゲームオーバーです。

●TECTITS

鉱物の積載量です。これが300トン以上になれば、いちおう目的達成といえます。

●SPECIAL

これは、鉱物のなかでも特殊なめずらしいものです。特殊な倉庫が必要なため、3つまでしか積めませんが、これらをキャラバン星へ持ち帰ればいいことがあるかもしれません。

●鉱物センサー

センサーは、ランドシップを発進させた時点で作動します。ランドシップは『L』で示され、鉱物を発掘できる確率は数字で表されます。（1＝10%、2＝20%、3＝30%、4＝40%、5＝50%、●＝10%未満）

ランドシップの移動は、テンキーの5を中心とした1～9でそれぞれの方向へ移動します。鉱物を探すときは、『●』～『5』の数字の上へ『L』を重ねて5のキーを押してください。すると鉱物を探し、見つかれば採掘を始めます。

1～9以外のキーを押せば、ランドシップはタイタニア号へ帰艦します。

下半分のスクリーンは、スクロールウインドーになっており、コマンドの入力、艦内状況、長距離レーダー等の情報の表示などは、すべてここで行われます。

コマンド

通常コマンドは、次の6つがあります。

1、JUMP

1を押すと、JUMPエンジンが作動します。JUMPしたい恒星系のX、Y座標を入力してください。

JUMPでは、大量のエネルギーを消費します。そのため、一回JUMPすると数十時間のエネルギー注入時間を必要とし、連続してJUMPすることはできません。

そのかわり、どこへ飛んでも所要時間は1時間ですみます。ただし、あまり遠いところへ飛ぼうとすると、エネルギーが足りなくなり、即ゲームオーバーとなってしまうので注意してください。

2、BUBBLE

2のキーを押すと、バブル＝エンジンが動きます。このエンジンは、おもに恒星系内の各惑星間を移動するときに使用します。

このモードに入ると、CURSE（1～9）と聞いてきますので、ランドシップのときと同じように5を除く1～9の数字を入力してください。このとき、恒星系外へ出てしまうような方向を入力すると、SPEED（1～9）と聞いてくるので、スピードを数字で入力してください。1が最も遅く、9が最も速くなっています。これで、隣り合った恒星系へも移動できます。ただし、消費燃料はJUMPのときより少なくてすみますが、時間が少々かかります。最大で35時間くらいです。

バブル＝エンジンを閉鎖するときは、リターンキーを押してください。ここで、惑星等のシンボルとタイタニア号が重なっていると、次のようなことができます。

●惑星……着陸するかどうか聞いてきます。YESなら1を押してください。ランドシップを発進させます。ただし、ランドシップが故障しているときは無視されます。

●植民星……鉱物の採掘ができることはもちろん、故障している船を修理することができます。費用は、エネルギーでたてかえることになります。

●小惑星……ここでも鉱物の採掘ができます。惑星などでさがすよりも楽ですが、小惑星帯に突入するので少々危険をともないます。

●ガス・ジャイアント……ガス・スクープ（燃料補給）ができます。

●太陽……ガス・スクープをしようと思えばできないこともありませんが、確率は0・01%くらいですので、ガス・ジャイアントでのガス・スクープをおすすめします。

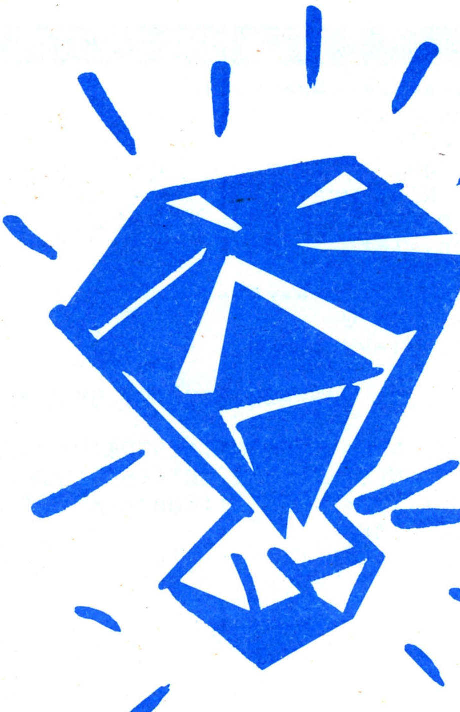
●未確認物体……濃いガスや強い磁場のなかにあるので、その正体は近づいてみないとわかりません。

3、長距離レーダーおよび宇宙マップ

3を押すと、宇宙マップと長距離レーダーが表示されます。マップには8×8の恒星系が描かれており、水色で示されている部分がタイタニア号がいる恒星系です。

マップの情報は、4ケタの数字で表され、1文字目はその恒星系の主星（太陽）のスペクトルを表し、2文字目は恒星系内の惑星の数、3文字目は惑星のなかの植民星の数、4文字目はガス・ジャイアントの数をそれぞれ表しています。

長距離レーダーでは、隣り合った恒星系の状況を知ることができますが、それ以外の恒星系は、主星のスペクトルがわかるだけです。



4、システムステータス

艦内の各部分の状況を表示します。故障している場所があったら、早めに修理するようにしましょう。

5、WAIT

これは、船の修理やJUMP後のエネルギー注入に時間がかかるため、その間何もせずに待ちつづけるコマンドです。待ち時間を入力してください。

6、格納庫整理

このコマンドは、特殊鉱物をすてるときに使います。前にも書いたように特殊鉱物の格納には特別な倉庫が必要で、タイタニア号にはその倉庫が3つしかありません。そこで、鉱物の組み合わせをかえたいときに、このコマンドが必要になります。すてたい鉱物の番号を入力してください。

イベント

イベントとは、航行中におこるアクシデントのことです。それでは、それぞれのアクシデントについて説明します。

●流星群

航行中に流星群のなかに入ってしまい、船の一部が故障することがあります。シールドが故障していると大きなダメージをうけることがあるので、シールドは常にベストの状態にしておきましょう。

●すい星

すい星が、タイタニア号の近くを通りすぎることがあります。このすい星で、ガス・スクープができるので有効に使ってください。

●磁気嵐

強力な磁場の乱れによって、艦内がおかしくなることがあります。

●漂流船

ときどき、宇宙空間をさまよっている漂流船を見かけることがあります。助けるか、見すてるかは、あなたしだいです。

●トラディオン

輝く星々を背に、ときおり目の前を横切るものがあります。これが、伝説のファイヤードラゴンなのか、それともホウキに乗った魔法使いなのでしょうか？ 見とれていると災いが降りかかるかもし

◐バトルモード・マリブラ編（本誌3号）のおかげで憎たらしいKを毎日ぶちのめしています。今やBEEPは弱い者の味方。このコーナーを全国のいじめられっ子に伝授しよう。（福島県・山田弓男）

れません。

●未確認物体

何だかわけのわからないものが、空を飛んできます。逃げるのもよし、高エネルギーを与えてみるのもいいでしょう。

●海賊船

イベントのなかでも、いちばんたちの悪いのが海賊船との遭遇です。

サーペンやルベースの連中が襲ってくるので、攻撃するか、全速で逃げるか、降参してしまうかを決めてください。負けたりつかまったりすると、エネルギーと鉱物をゴソッと持っていかれます。当然のことですが、降参したほうがとられるエネルギーや鉱物の量は、少なくてすみます。

また、〝攻撃〟と〝逃げる〟を選んだときは、それが成功する確率（0〜100％）が表示されるので、参考にしてください。

●神の声

〝神〟これは存在なのか、それとも実体のない宇宙全体なのか、それを知る人はだれもいません。ただし、〝神〟はあなたに有利な助言を聞かせてくれるやもしれません。〝神の声〟には、つねに耳をかたむけておきましょう。

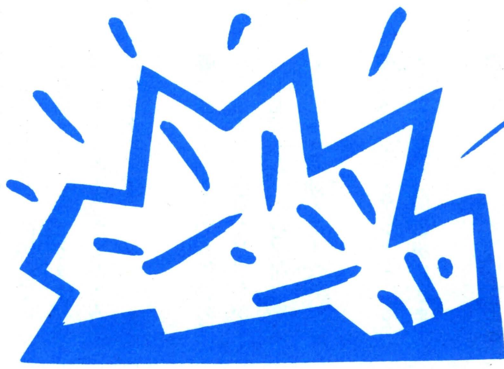
最後に

ここでゲームのコツを教えましょう。まず、制限時間は600時間あるので、普通にプレイしていれば問題はないと思います。このゲームでもっとも重要なのは、エネルギーの消費に注意することです。JUMPを多用すると、すぐエネルギー不足でゲームオーバーになってしまいます。ある程度エネルギーが減ったら、早めに燃料をおぎなうにしましょう。1度立ち寄った惑星には、2度立ち寄ることはできませんが、ガス・ジャイアントには、何度でも立ち寄ることができるので、うまく利用してください。

また、特殊鉱物は3種類そろわなくてもかまいませんが、時間に余裕があればつづけて探したほうがいいでしょう。

今回は、初めてFM−7からPC−8801に移植を行ってみたので、アトリビュートなどがうまく操作できず、画面の色が乱れたりしてしまいますが、みなさんで自由に改良してみてください。

では、ガンバッテ鉱物を掘り出してください。



TITANIA PC-8801／mkII／SR 1 BLOCK

```
1000 REM ****************************************
1010 REM *            Simuration Game             *
1020 REM *              THE TITANIA               *
1025 REM *              for PC-8801               *
1030 REM *        Programed by N'Kimura           *
1040 REM *              at Dec. 14th in 1984      *
1050 REM *   Last revised at Jan. 18th in 1985    *
1060 REM *             for MEGA ORBIS             *
1070 REM ****************************************
1080 CLEAR 300:DEFINT A-Z:DEFSNG A,M,W
1100 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))*RND*20+5
1110 GOSUB 6630:Z=0:Z1=101
1120 DIM MAPP(7,7),SEC(9,9),SBM(7,7),SBW(9,9),SYS(9),SYS$(9),TYPE$(7),SM$(7),TKU
$(8),MES$(3),PLT(3),CB(3)
1130 DEF FNR(I)=INT(RND(1)*I):DEF FNS$(W)=RIGHT$(STR$(W),LEN(STR$(W))-1):DEF FNA
(W,M)=VAL(MID$(FNS$(W),M,1)):DEF FNF$(W$,I)=RIGHT$(STRING$(I," ")+W$,I)
1140 EN=6000:X=Z:Y=Z:TM=500:TEC=Z:THD=Z:CPLT=1:CHA=Z:ZE=CPLT:FI=1
1150 GOSUB 6810:GOSUB 7110:GOSUB 7340
1160 REM***** MAIN *****
1170 IF ED<>Z THEN 1280
1180 GOSUB 7730:GOSUB 7250
1190 GOSUB 1770
1200 IF ED<>Z THEN 1280
1210 GOSUB 1920
1220 GOSUB 6050
1230 IF ED<>Z THEN 1280
1240 GOSUB 1850
1250 GOSUB 6050
1260 GOTO 1170
1270 REM***** GAME END *****
1280 BEEP 1:FOR I=Z TO 2000:NEXT:BEEP Z
1290 ON ED GOTO 1300,1300,1300,1440,1480,1510,1560
1300 COLOR 7
1310 PRINT:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ﾌﾞｼﾞ ｷｬﾗﾊﾞﾝｾｲ ﾆ ﾂｷﾏｼﾀ｡":GOSUB 7670:GOSUB 7640
1320 IF ED=3 THEN 1410
1330 PRINT:PRINT"ﾃｸﾀｲﾄ ﾓ ｷﾃｲﾘｮｳｲｼﾞｮｳ ｱﾘﾏｽ｡":GOSUB 7670:GOSUB 7640
1340 IF ED=2 THEN 1380
1350 PRINT:PRINT"ﾄｸｼｭｺｳﾌﾞﾂ ﾉ ｸﾐｱﾜｾ ﾓ ｶﾝﾍﾟｷ ﾃﾞｽﾈ｡":GOSUB 7670:GOSUB 7640
1360 PRINT:PRINT"ﾖｯﾃ ｱﾅﾀﾆﾊ 100,000,000Cr. ﾉ ｼｮｳﾖ ｦ ｱﾀｴﾏｽ｡":GOSUB 7670:GOSUB 7640
```

```
1370 GOTO 1660
1380 PRINT:PRINT"ｼｶｼ ﾄｸｼｭｺｳﾌﾞﾂ ﾉ ｸﾐｱﾜｾ ｶﾞ ﾁｮｯﾄ ﾁｶﾞｳﾖｳﾃﾞｽﾈ｡":GOSUB 7670:GOSUB 764
0
1390 PRINT:PRINT"ﾖｯﾃ ｱﾅﾀﾆﾊ 100.000Cr. ﾉ ｼｮｳﾖ ｦ ｱﾃｴﾏｽ｡":GOSUB 7670:GOSUB 7640
1400 GOTO 1610
1410 PRINT:PRINT"ｼｶｼ ﾃｸﾀｲﾄｺｳ ﾊ ｷﾃｲﾘｮｳﾆ ﾀｯｼﾃ ﾏｾﾝ !!":GOSUB 7670:GOSUB 7640
1420 PRINT:PRINT"ﾖｯﾃ ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｻｲｸﾂ ｼﾃｸﾙｺﾄ ｦ ﾒｲｼﾞﾏｽ !":GOSUB 7670:GOSUB 7640
1430 ED=Z:CHA=Z:FOR I=Z TO 5000:NEXT:GOSUB 6700:GOTO 1170
1440 PRINT:PRINT"ﾂｲﾆ ﾈﾝﾘｮｳｶﾞ ﾅｸﾅﾘﾏｼﾀ｡":GOSUB 7670:GOSUB 7640
1450 PRINT:PRINT"ｱﾅﾀｶﾞ ｲｹﾅｲﾝﾃﾞｽﾖ !":GOSUB 7670:GOSUB 7640
1460 PRINT:PRINT"ｱﾉ ｱﾙﾊﾞﾄﾞﾛｽ ﾉ ﾖｳﾆ 2､300年 ｻﾏﾖｯﾃｲﾅｻｲ !":GOSUB 7670:GOSUB 7640
1470 FOR I=Z TO 5000:NEXT:GOTO 1730
1480 PRINT:PRINT"ｼﾞｶﾝ ｶﾞ ﾅｸﾅﾘﾏｼﾀ｡":GOSUB 7670:GOSUB 7640
1490 PRINT:PRINT"ﾅｾﾞﾅﾝﾀﾞﾛｳ･･･ ﾖｰｸ ｶﾝｶﾞｴﾃﾐﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡":GOSUB 7670:GOSUB 7640
1500 GOTO 1470
1510 COLOR 7
1520 PRINT:PRINT"ｳﾝ ｶﾞ ﾜﾙｶｯﾀﾖｳﾃﾞｽ｡"
1530 GOSUB 7640:GOSUB 7670:PRINT:PRINT"ｱﾅﾀ ﾊ ﾀｲﾀﾆｱｺﾞｳ ﾄ ｲｯｼｮﾆ ﾏﾙｺｹﾞﾆﾅｯﾃ ｼﾏｲﾏｼﾀ｡"
1540 GOSUB 7640:GOSUB 7670:PRINT:PRINT"ｱｰ､ﾏｽﾞｿｰ !!!"
1550 GOTO 1470
1560 COLOR 7
1570 PRINT:PRINT"ｶﾜｲｿｳﾆ..."
1580 GOSUB 7640:GOSUB 7670:PRINT:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ｺｳｲｳ ｳﾝﾒｲﾉｼﾀﾆ ｳﾏﾚﾃｷﾀﾉﾃﾞｽﾈ｡"
1590 GOSUB 7640:GOSUB 7670:PRINT:PRINT"ｺﾞﾒｲﾌｸ ｦ ｵｲﾉﾘｲﾀｼﾏｽ｡"
1600 GOTO 1470
1610 PRINT:PRINT:PRINT
1620 PRINT"ﾂﾂﾞｹ ﾏｽｶ ":GOSUB 7650:IF W$<>"1" THEN 1660
1630 ED=Z:CPLT=Z:CHA=Z:TEC=Z:EN=6000:ERASE PLT:DIM PLT(3)
1640 FOR I=Z TO 7:FOR J=Z TO 7:IF NOT(I=Z AND J=Z) THEN MAPP(I,J)=FIX(MAPP(I,J)/
10)*10
1650 NEXT:NEXT:GOTO 1170
1660 CLS 2:WIDTH 40,25
1670 LINE (Z,Z)-(639,199),3,BF
1680 LOCATE 13,15:COLOR 1:PRINT "G A M E O V E R"
1690 LOCATE 15,21:COLOR 4:PRINT "Next is more interest."
1700 LOCATE 20,22:COLOR 6:PRINT "See you again."
1710 LOCATE 17,23:COLOR 2:PRINT "Presented from Taro"
1720 W$=INPUT$(2):GOTO 1750
1730 PRINT:PRINT:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｻｲｼｮｶﾗ ﾔﾘﾅｵｼﾏｽｶ ":GOSUB 7650:IF W$<>"1" THEN 1750
1740 RUN
1750 END
1760 REM***** SECTER CHECK *****
1770 COLOR 7
1780 IF SEC(XX,YY)=1 OR SEC(XX,YY)=4 THEN 3250
1790 IF SEC(XX,YY)=2 THEN 4210
1800 IF SEC(XX,YY)=7 THEN 4300
1810 IF SEC(XX,YY)=5 THEN 5480
1820 IF SEC(XX,YY)=3 THEN 4640
1830 RETURN
1840 REM***** COMMAND *****
1850 PRINT:PRINT"COMMAND:";:GOSUB 7670:W$=INPUT$(1)
1860 IF W$=CHR$(8) THEN GOSUB 7690:GOTO 1900
1870 W=VAL(W$):PRINT W$:IF W<1 OR W>6 THEN 1850
1880 IF MD=1 AND (W=1 OR W=2) THEN RETURN
1890 ON W GOSUB 4740,5050,6300,6550,5890,5720
1900 RETURN
1910 REM***** ACCIDENT CHECK *****
1920 IF RND<.8 OR (X=Z AND Y=Z) THEN RETURN
1930 W=RND:IF W<=.2 OR W>.8 THEN 2050
1940 IF W>.2 THEN W1=8
1950 IF W>.26 THEN W1=7
1960 IF W>.37 THEN W1=6
1970 IF W>.45 THEN W1=5
1980 IF W>.5 THEN W1=4
1990 IF W>.53 THEN W1=3
2000 IF W>.68 THEN W1=2
```

```
2010 IF W>.72 THEN W1=1
2020 IF W>.78 THEN W1=9
2030 IF W1=4 THEN 1930
2040 GOSUB 7660:COLOR 7:ON W1 GOSUB 2070,2120,2190,2040,2620,2670,3000,3130,3200
2050 RETURN
2060 REM ﾘｭｳｾｲ
2070 PRINT:PRINT"ﾘｭｳｾｲｸﾞﾝﾉ ﾅｶﾍ ﾊｲｯﾃｼﾏｲﾏｼﾀ｡"
2080 GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT"ｾﾝﾀｲ ﾆ ｿﾝｼｮｳ ｶﾞ ﾃﾞﾏｼﾀ !!!"
2090 GOSUB 7630:GOSUB 5950
2100 RETURN
2110 REM ｽｲｾｲ
2120 PRINT:PRINT"ｽｲｾｲ ｶﾞ ﾁｶｸ ｦ ﾄｵﾘｽｷﾞﾖｳﾄ ｼﾃｲﾏｽ｡"
2130 GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT"GUS･SCOOP ｶﾞ ﾃﾞｷﾏｽ｡"
2140 GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT"GUS･SCOOP ｦ ｼﾏｽｶ ";:GOSUB 7650
2150 IF W$<>"1" THEN RETURN
2160 GOSUB 4220
2170 RETURN
2180 REM ｶｲｿﾞｸ
2190 PRINT:IF RND<.35 THEN PRINT"'ﾙﾍﾞｰｽ'";:ELSE PRINT"'ｻｰﾍﾟﾝ'";
2200 PRINT" ﾉ ｶｲｿﾞｸｾﾝ ｶﾞ ﾁｶﾂﾞｲﾃｷﾏｽ｡"
2210 W1=FNR(Z1):W2=FNR(Z1):GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT:PRINT"ﾄﾞｳｼﾏｽｶ [1:ｺｳｹﾞｷｽﾙ
(ｶﾂﾄ ｴﾈﾙｷﾞｰ ｦ ｳﾊﾞｴﾙ｡)  2:ｾﾞﾝｿｸ ﾃﾞ ﾆｹﾞﾙ  3:ｺｳｻﾝｽﾙ]
2220 PRINT"ｿﾘｿﾞﾚ ﾉｶｸﾘﾂ ﾊ "W1" "W2" ×× ﾃﾞｽ｡"
2230 PRINT:INPUT"(1-3) ";W:II=1
2240 IF W>3 OR W<1 THEN 2230
2250 ON W GOSUB 2280,2430,2560
2260 IF II=1 THEN GOSUB 7630:PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ｶｲｿﾞｸｾﾝ ｶﾗ ﾊﾅﾚﾏｽ｡"
2270 GOSUB 7250:RETURN
2280 IF SYS(3)<>Z THEN GOSUB 7630:PRINT:PRINT"ｲｯﾃｵｷﾏｽｶﾞ､ "SYS$(3)" ﾊ ｺｼｮｳﾁｭｳﾃﾞｽ｡
":W1=Z:W4=10:W5=Z:GOTO 2370
2290 GOSUB 7630:PRINT:GOSUB 7670:PRINT SYS$(3)" ｻﾄﾞｳ｡"
2300 W4=FNR(15)+5:W5=Z
2310 FOR K=1 TO W4
2320 FOR I=Z TO 200:NEXT
2330 IF FNR(Z1)<=W1 THEN W5=W5+1:GOSUB 2350:PRINT MES$(FNR(2)+2):ELSE GOSUB 2360
:PRINT MES$(FNR(2))
2340 NEXT:GOTO 2370
2350 FOR I=1 TO 20:BEEP 1:FOR J=1 TO 20:NEXT:BEEP Z:NEXT:RETURN
2360 FOR I=1 TO 60:BEEP 1:FOR J=1 TO 5:NEXT:BEEP Z:NEXT:RETURN
2370 EN=EN-300:GOSUB 7250
2380 IF W5<W4/2 THEN GOSUB 7660:PRINT:PRINT"ﾊｯｷﾘｲｯﾃ ﾏｹﾏｼﾀ":GOSUB 7640:GOSUB 5950
:GOTO 2510
2390 PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ﾔｯﾀ !!!"
2400 GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT"ｶﾁﾏｼﾀ !!!"
2410 W=FNR(1000)+500:GOSUB 7640:GOSUB 7670:PRINT"ｵｲ､ ｺﾗｯ ! ﾊﾔｸ "W"Unit ﾉ ｴﾒﾙｷﾞｰ
ｦ ﾖｺｾ !!!":EN=EN+W
2420 IF RND<.5 THEN W=FNR(200)+200:GOSUB 7640:GOSUB 7670:PRINT"ﾂｲﾃﾞﾆ "W" Unit ﾉ
ﾃｸﾀｲﾄｺｳﾓ ｲﾀﾀﾞｲﾃ ｲｷﾏｼｮｳ｡":TEC=TEC+W:RETURN ELSE RETURN
2430 IF SYS(2)<>Z THEN PRINT:PRINT"ｲｯﾃｵｷﾏｽｶﾞ､ "SYS$(2)" ﾊ ｺｼｮｳﾁｭｳﾃﾞｽ｡":W2=Z:GOTO
 2470
2440 IF BB=Z THEN PRINT:GOSUB 7670:PRINT SYS$(2)" ｻﾄﾞｳ｡"
2450 GOSUB 7630:PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ｷﾝｷｭｳ ﾊｯｼﾝ !!!"
2460 FOR I=1 TO 150:GOSUB 7670:NEXT
2470 W=FNR(Z1):GOSUB 7640
2480 IF W<=W2 THEN 2520
2490 PRINT:GOSUB 7660:PRINT"ｳｰﾝ､ ﾆｹﾞｷﾚﾏｾﾝﾃﾞｼﾀﾈｪ｡":GOSUB 7630
2500 IF BB=Z AND SYS(2)=Z THEN PRINT:GOSUB 7670:PRINT SYS$(2)" ﾍｲｻ｡":GOSUB 7630
2510 W=1000:PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ｿﾞｸ ﾊ ｴﾈﾙｷﾞｰ ｦ "W"Unit ｳﾊﾞｯﾃﾕｷﾏｼﾀ｡":EN=EN-W:G
OTO 2580
2520 PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ﾎｫ､ ﾅﾝﾄｶ ﾆｹﾞｷﾚﾀ ﾖｳﾃﾞｽ｡"
2530 EN=EN-500:II=Z
2540 IF BB=Z THEN PRINT:GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT SYS$(2)" ﾍｲｻ｡"
2550 RETURN
2560 GOSUB 7640:PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ｺｳﾓ ｱｯｻﾘ ｺｳﾌｸｼﾃｼﾏｳﾄﾊ ﾅｻｹﾅｲﾃﾞｽﾅｧ｡"
2570 W=700:GOSUB 7640:PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ﾄﾆｶｸ "W"Unit ﾉ ｴﾈﾙｷﾞｰ ｦ ﾄﾗﾚﾃｼﾏｲﾏｼﾀ｡
":EN=EN-W
```

◑ファミコンストラクションのロードランナーはなんだ! もうちょっと解説をくわえてくれ!! おかげで授業中、考えこんでいて先生に注意されたっちゃ!!(東京都・熊木純一)

●本屋のおじさんに「BEEP売っていますか?」と聞いたら「何、ビップ」とピップエレキバンを出した。僕はおじさんに「ビープ」と読むことを教えました。(札幌市・十川茂・12歳)

```
2580 IF RND<.5 AND TEC<>Z THEN TEC=TEC-CINT(TEC*RND*.5+.01):GOSUB 7640:GOSUB 767
0:PRINT"ｱｯ､ ﾃｸﾀｲﾄｺｳ ﾓ ﾄﾗﾚﾀ !!!"
2590 GOSUB 7630:PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ｱｰｱ､ ﾓｯﾀｲﾅｲ｡"
2600 RETURN
2610 REM ｼﾞｷｱﾗｼ
2620 PRINT:PRINT"ｼﾞｷｱﾗｼ ｶﾞ ﾊｯｾｲ ｼﾏｼﾀ｡"
2630 GOSUB 7640:PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ｾﾝﾅｲ ﾉ ｶｸﾌﾞｶﾞ ｵｶｼｸﾅﾘﾊｼﾞﾒﾏｼﾀ｡"
2640 GOSUB 5950
2650 RETURN
2660 REM ﾅﾝﾀﾞ
2670 PRINT:IF RND<.7 THEN IF TR<>Z THEN PRINT"'ﾌｧｲﾔｰ･ﾄﾞﾗｺﾞﾝ'";ELSE PRINT"'ﾂﾓｰﾙ'"
;ELSE PRINT"'ﾌﾛｲﾃﾞ'";
2680 PRINT" ﾐﾀｲﾅ ﾋｺｳﾌﾞｯﾀｲ ｶﾞ ﾁｶﾂﾞｲﾃ ｷﾏｽ｡"
2690 GOSUB 7640:PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ｶﾅﾘ ﾉ ｺｳｴﾈﾙｷﾞｰﾀｲ ﾃﾞｽ｡"
2700 W1=FNR(Z1):W2=FNR(Z1)
2710 PRINT:PRINT"ﾄﾞｳｼﾏｽｶ [1:ｶｲﾋ ｽﾙ  2:ｺｳｹﾞｷ ｽﾙ(ｴﾈﾙｷﾞｰ ｦ ｱﾀｴﾙ)]"
2720 PRINT:INPUT"(1,2) ";W$
2730 IF W$<>"1" AND W$<>"2" THEN 2720
2740 ON VAL(W$) GOSUB 2760,2880
2750 GOSUB 7250:RETURN
2760 IF SYS(2)<>Z THEN PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ｲｲﾜｽﾚﾃﾏｼﾀｶﾞ､ "SYS$(2)" ﾊ ｺｼｮｳﾁｭｳ ﾃ
ﾞｽ｡":GOTO 2810
2770 IF BB=Z THEN GOSUB 7630:PRINT:GOSUB 7670:PRINT SYS$(2)" ｻﾄﾞｳ｡"
2780 GOSUB 7630:PRINT:GOSUB 7670:PRINT SYS$(2)" ｾﾞﾝｶｲ !!!"
2790 FOR I=1 TO 150:GOSUB 7670:NEXT
2800 IF FNR(Z1)<=W1 THEN 2850
2810 GOSUB 7640:GOSUB 7670:PRINT:PRINT"ﾆｹﾞｷﾚﾏｾﾝ ﾃﾞｼﾀ｡"
2820 GOSUB 7640:GOSUB 7660:PRINT:PRINT"ｴﾈﾙｷﾞｰ ｦ ｽｲﾄﾗﾚﾀﾖｳﾃﾞｽ｡":EN=EN-FNR(1000)-50
0:GOSUB 5950
2830 IF BB=Z AND PH=Z THEN PRINT:GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT SYS$(2)" ﾍｲｻ｡"ELSE
IF PH<>Z THEN PRINT:GOSUB 7670:PRINT SYS$(3)" ｼｽﾃﾑ ﾍｲｻ｡":PH=Z
2840 RETURN
2850 GOSUB 7640:GOSUB 7670:PRINT:PRINT"ｳﾏｸ ｶｲﾋﾃﾞｷﾀ ﾖｳﾃﾞｽ｡"
2860 IF BB=Z THEN PRINT:GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT SYS$(2)" ﾍｲｻ｡"
2870 EN=EN-500:RETURN
2880 GOSUB 7630:IF SYS(3)<>Z THEN PRINT:GOSUB 7670:PRINT SYS$(3)"ﾊ ｺｼｮｳﾁｭｳ ﾃﾞｼﾀ｡
":GOTO 2810
2890 PRINT:GOSUB 7670:PRINT SYS$(3)" ｻﾄﾞｳ｡"
2900 GOSUB 7630:PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ﾊｯｼｬ !!!"
2910 FOR I=1 TO 150:BEEP 1:FOR J=Z TO 5:NEXT:BEEP Z:FOR J=Z TO 5:NEXT:NEXT
2920 IF FNR(Z1)<=W2 THEN 2950
2930 GOSUB 7630:PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ｾﾞﾝｾﾞﾝ ｳｹﾂｹﾏｾﾝ !!!":PH=1
2940 GOTO 2810
2950 GOSUB 7640:PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ｴﾈﾙｷﾞｰ ｦ ｱﾀｴﾙ ﾄ ﾐｶｸﾆﾝﾋｺｳﾌﾞｯﾀｲ ﾊ ｷｴﾏｼﾀ｡"
2960 GOSUB 7630:PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ﾌｼｷﾞﾅ ｺﾄ ﾓ ｱﾙﾓﾝﾃﾞｽﾈｪ..."
2970 EN=EN-300:PRINT:GOSUB 7670:PRINT SYS$(3)" ｼｽﾃﾑ ﾍｲｻ｡"
2980 RETURN
2990 REM ﾋｮｳﾘｭｳｾﾝ
3000 PRINT:PRINT"'ｸﾞﾛﾘｱ' ﾉ ﾋｮｳﾘｭｳｾﾝ  [ｱﾙﾊﾞﾄﾛｽ ﾃﾞﾊ ﾅｲﾖｳﾃﾞｽﾈ !]  ｦ ﾊｯｹﾝｼﾏｼﾀ｡"
3010 GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT"ﾐｽﾃﾏｽｶ ";:GOSUB 7650
3020 IF W$="1" THEN 3090
3030 GOSUB 7640:GOSUB 7670:PRINT:PRINT"ｱﾅﾀ ﾊ ﾔｻｼｲﾋﾄ ﾃﾞｽﾈｪ｡"
3040 W=CINT(EN/4):W1=FNR(200)+200:IF W>=EN THEN 3040
3050 GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT"ﾃﾞﾓ "W"Unit ﾓ ｴﾈﾙｷﾞｰ ｦ ｱﾀｴﾃ ｲｲﾉﾃﾞｼｮｳｶ ?"
3060 IF RND<.4 THEN W1=Z:GOTO 3080 ELSE GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT"ｱﾚｯ､ ｶﾜﾘﾆ ﾃｸ
ﾀｲﾄｺｳ ｦ "W1" Unit ﾓ ｸﾚﾏｼﾀﾖ !"
3070 GOSUB 7640:GOSUB 7670:PRINT"ﾔﾊﾘ ﾋﾄﾀﾞｽｹ ﾊ ｲｲｺﾄﾃﾞｽﾈｪ｡"
3080 EN=EN-W:TEC=TEC+W1:GOSUB 7240:RETURN
3090 GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT:PRINT"ﾅﾝﾃ ﾊｸｼﾞｮｳﾅﾋﾄ ﾅﾝﾀﾞﾛｳ !!!"
3100 GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT"ﾋｮｳﾘｭｳｼﾃﾓ ｼﾘﾏｾﾝﾖ !!!":GOSUB 7640
3110 GOSUB 1920:GOSUB 1920:GOSUB 1920:GOSUB 1920:RETURN
3120 REM ｵﾂｹﾞ
3130 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"ｺﾚﾊ 'ｶﾐ' ﾉ ｵﾂｹﾞ ﾃﾞｽ｡"
3140 GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT:PRINT"ﾂﾂｼﾝﾃﾞ ﾐﾐ ｦ ｶﾀﾑｹﾅｻｲ｡"
3150 W=FNR(3)+1
3160 GOSUB 7640:PRINT:GOSUB 7670:PRINT"   '"TKU$(CB(W))"' ﾊ､ ｵﾏｴ ｦ ｺｳﾌｸ ﾍﾄ ﾐﾁﾋﾞｸ
```

```
ﾃﾞ ｱﾛｳ"
3170 GOSUB 7640:PRINT:GOSUB 7670:PRINT"'ｶﾐ' ﾉ ｵﾂｹﾞ ﾃﾞｼﾀ｡"
3180 RETURN
3190 REM ﾄﾗﾃﾞｨｵﾝ ｱﾗﾜﾙ
3200 PRINT:PRINT"ｱﾚﾚｯ､ ﾅﾆｶｶﾞ ﾄﾝﾃﾞﾏｽﾖ !!!"
3210 PRINT:GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT"ｱｯ､ ｱﾚﾊ.....";:GOSUB 7640:GOSUB 7670:PRIN
T" ﾄﾗﾃﾞｨｵﾝ ﾀﾞ !!!"
3220 TR=1:GOSUB 7640:GOSUB 7640:W=RND*.58+.2
3230 PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ｱﾔﾔ､ ﾐﾄﾚﾃｲﾙｳﾁﾆ ...":GOSUB 7630:TR=Z:GOTO 1940
3240 REM***** ﾜｸｾｲ *****
3250 GOSUB 7660
3260 COLOR 7
3270 PRINT:PRINT"ﾜｸｾｲ ﾉ ｼﾞｭﾘｮｸｹﾝﾅｲ ﾆ ﾊｲﾘﾏｼﾀ｡"
3280 PRINT"ﾗﾝﾄﾞｼｯﾌﾟ ｦ ﾊｯｼﾝｻｾﾏｽｶ ";:GOSUB 7650
3290 IF W$<>"1" THEN RETURN
3300 PRINT:PRINT"ﾊｯｼﾝｻｾﾏｽ...":GOSUB 7640:CHA=1
3310 PRINT:FOR J=5 TO Z STEP -1:LOCATE 1,24:PRINT USING"#秒 ﾏｴ";J;:GOSUB 7670:FOR
 I=0 TO 800:NEXT:NEXT:WX=2:WY=2:WWX=31:WWY=11:WCL=7:WW$="■":GOSUB 9999
3320 IF RND<.2 THEN PRINT:PRINT"ﾁｬｸﾘｸ ﾆ ｼｯﾊﾟｲ ｼﾏｼﾀ !":GOSUB 5950:GOTO 3340
3330 PRINT:PRINT"ﾁｬｸﾘｸ ｼﾏｼﾀ｡"
3340 GOSUB 6050:EN=EN-FNR(30)-15:GOSUB 7250
3350 IF ED<>Z THEN RETURN
3360 IF SYS(7)<>Z THEN PRINT:GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT SYS$(7)" ｶﾞ ｺｼｮｳﾁｭｳ ﾉ ﾀ
ﾒ ﾃｸﾀｲﾄｺｳ ﾉ ﾊｯｸﾂ ﾊ ﾃﾞｷﾏｾﾝ｡":GOTO 3480
3370 IF SYS(9)<>Z THEN PRINT:GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT SYS$(9)" ｶﾞ ｺｼｮｳﾁｭｳ ﾉ ﾀ
ﾒ ﾃｸﾀｲﾄｺｳ ﾉ ﾊｯｸﾂ ﾊ ﾃﾞｷﾏｾﾝ｡":GOTO 3480
3380 GOSUB 7630
3390 PRINT:PRINT"ﾃｸﾀｲﾄｺｳ ｦ ｿｳｻｸ ｼﾏｽｶ ";:GOSUB 7650
3400 IF W$<>"1" THEN 3480
3410 PRINT:PRINT SYS$(7)" ﾊｯｼﾝ !"
3420 WE=100:EN=EN-WE:W1=0:GOSUB 3670:GOSUB 7640
3430 IF ED<>Z THEN PRINT:GOSUB 7670:PRINT SYS$(7)"ｦ ｶｲｼｭｳｼﾏｽ｡":EN=EN-FNR(20)+20:
ED=Z:GOTO 3460
3440 GOSUB 7640:GOSUB 7670:PRINT:PRINT SYS$(7)" ｦ ﾖﾋﾞﾓﾄﾞｼﾏｽ｡":GOSUB 7640
3450 GOSUB 7640:GOSUB 7670:PRINT:PRINT SYS$(7)" ｶﾞ ｷｶﾝ ｼﾏｼﾀ｡"
3460 IF W1=Z THEN PRINT:PRINT"ﾃｸﾀｲﾄｺｳ ﾊ ﾐﾂｶﾘﾏｾﾝﾃﾞｼﾀ｡":GOTO 3480
3470 PRINT W1" Unit ﾉ ﾃｸﾀｲﾄ ｦ ﾊｯｸﾂ ｼﾏｼﾀ｡":TEC=TEC+W1
3480 GOSUB 7630:IF SEC(XX,YY)=1 THEN 3620
3490 CT=Z:FOR I=1 TO 7:CT=CT+SYS(I):NEXT:IF CT=Z THEN 3620
3500 GOSUB 7670:PRINT:PRINT"ｲﾀｸｼｭｳﾘ ｦ ｼﾏｽｶ ";:GOSUB 7650
3510 IF W$<>"1" THEN 3620
3520 W=Z:FOR I=1 TO 7:W=W+SYS(I):NEXT
3530 W=W*.25:WK=CINT(W*100):W=CINT(W)
3540 PRINT"ｼｭｳﾘ ﾆﾊ "W"ｼﾞｶﾝ ｶｶﾘﾏｽ｡"
3550 PRINT"ﾋﾖｳ ﾊ ｴﾈﾙｷﾞｰ "WK"ﾕﾆｯﾄ ﾌﾞﾝﾃﾞｽ｡"
3560 PRINT"ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ";:GOSUB 7650
3570 IF W$<>"1" THEN 3620
3580 PRINT:PRINT"ｼｭｳﾘ ｶｲｼ":GOSUB 7630
3590 FOR I=1 TO W:GOSUB 6210:NEXT:FOR I=1 TO 7:SYS(I)=0:NEXT
3600 PRINT:PRINT"ｽﾍﾞﾃ ﾉ ｼｭｳﾘ ｶﾝﾘｮｳ"
3610 EN=EN-WK
3620 GOSUB 7250:PRINT:PRINT:PRINT"ﾜｸｾｲ ｶﾗ ﾘﾀﾞﾂ ｼﾏｽ｡":GOSUB 7670
3630 GOSUB 7640:EN=EN-FNR(80)-40:GOSUB 7250
3640 PRINT"ﾜｸｾｲ ﾉ ｼﾞｭｳﾘｮｸｹﾝ ｦ ﾃﾞﾏｼﾀ｡":CHA=Z:GOSUB 6210:SEC(XX,YY)=Z
3650 GOSUB 6700:RETURN
3660 REM SEARCH
3670 ERASE SBW:DIM SBW(9,9)
3680 GOSUB 7670:PRINT:PRINT SYS$(9)" ｻﾄﾞｳ｡":PRINT
3690 IF SEC(XX,YY)=4 THEN W=.1 ELSE W=.15
3700 FOR J=Z TO 9:FOR I=Z TO 9:IF RND<W THEN SBW(I,J)=FNR(51)
3710 LOCATE I*2+57,J+2:IF SBW(I,J)<>0 THEN COLOR 5:PRINT LEFT$(FNS$(SBW(I,J)/10)
,1); ELSE COLOR 5:PRINT " ";
3720 NEXT:NEXT
3730 X1=FNR(10):Y1=FNR(10):SBW(X1,Y1)=Z
3740 LOCATE X1*2+57,Y1+2:COLOR 5:PRINT"L";:COLOR@(X1*2+57,Y1+2)-(X1*2+57,Y1+2),6
3750 IF RND>.005 THEN 3780
```

◑35歳の超おじさんです。NEW−7にしようか、X1にしようか、まよった結果ファミリーベーシックにしました。この選択は正しかったとBEEPを読み再確認しました。(京都市・古田信知・35歳)

```
3760 LOCATE Z,24:GOSUB 7660:PRINT:IF SEC(XX,YY)=1 THEN PRINT"ｹﾞﾝｼﾞｭｳﾐﾝ ";ELSE PR
INT"ﾊﾝｾｲﾌｸﾞﾝ ";
3770 PRINT" ﾆ ｵｿﾜﾚﾃ､ "SYS$(7)"ｶﾞ ｺｼｮｳｼﾏｼﾀ｡":GOSUB 7630:SYS(7)=FNR(20)+20:PRINT"ｼ
ｭｳﾘ ﾆ "SYS(7)"ｼﾞｶﾝ ｶｶﾘﾏｽ｡":W=Z:ED=Z1:COLOR 7:GOTO 3830
3780 LOCATE Z,24:COLOR 7:PRINT TAB(5);SYS$(7)" IS "X1","Y1"  E="WE"  T="W1
3790 IF WE<=10 THEN GOSUB 7660:PRINT:PRINT SYS$(7)" ﾉ ｴﾈﾙｷﾞｰ ｶﾞ ﾉｺﾘｽｸﾅｸ ﾅﾘﾏｼﾀ｡":
PRINT:W=Z:GOTO 3830
3800 IF W1>=300 THEN GOSUB 7660:PRINT:PRINT SYS$(7)" ﾉ ｾｷｻｲﾘｮｳ ｦ ｺｴﾃｼﾏｲﾏｽ｡":PRIN
T:W=Z:W1=300:GOTO 3830
3810 GOSUB 7670:PRINT"   command:";:W$=INPUT$(1):PRINT W$
3820 W=VAL(W$):IF W$="$"THEN MD=1:WW1=W1:WWE=WE:WWX=X1:WWY=Y1:GOSUB 1850:MD=0:W1
=WW1:WE=WWE:X1=WWX:Y1=WWY:GOTO 3740
3830 IF W=Z THEN GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT:PRINT SYS$(9)" ﾍｲｻ｡":WX=57:WY=2:WWX
=76:WWY=11:WCL=5:WW$=" ":GOSUB 9999:RETURN
3840 IF W=5 THEN GOSUB 3890:GOTO 3740
3850 LOCATE X1*2+57,Y1+2:IF SBW(X1,Y1)<>0 THEN COLOR 5:PRINT LEFT$(FNS$(SBW(X1,Y
1)/10),1); ELSE COLOR 5:PRINT " ";
3855 X2=X1:Y2=Y1
3860 ON W GOSUB 4060,4020,4070,4030,3860,4040,4080,4050,4090
3870 IF X1>9 OR Y1>9 OR X1<0 OR Y1<0 THEN X1=X2:Y1=Y2
3880 WE=WE-4:GOTO 3740
3890 FOR I=Z TO FNR(1000)+1000:NEXT
3900 IF SBW(X1,Y1)=0 THEN GOSUB 7670:PRINT:PRINT"ｺｺ ﾆﾊ ﾃｸﾀｲﾄｺｳﾐｬｸ ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ｡":RETU
RN
3910 IF FNR(101)>SBW(X1,Y1) THEN SBW(X1,Y1)=0:GOTO 3900
3920 GOSUB 7660:PRINT:PRINT"ﾃｸﾀｲﾄｺｳﾐｬｸ ｦ ﾊｯｹﾝ !!!"
3930 GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT:PRINT"ﾊｯｸﾂ ｦ ﾊｼﾞﾒﾏｽ｡":WW=FNR(20)+10
3940 FOR I=Z TO WW
3950 IF RND<.5 THEN PRINT"ｶﾞｶﾞｶﾞｶﾞｶﾞｶﾞｶﾞｶﾞｯ!!!"ELSE PRINT"ﾋﾞﾋﾞﾋﾞﾋﾞﾋﾞﾋﾞﾋﾞｯ!!!"
3960 FOR J=Z TO 50:BEEP 1:BEEP Z:NEXT
3970 NEXT:IF WW>25 THEN GOSUB 7670:PRINT"ﾋｶﾞ ｸﾚﾁｬｲﾏｽｹﾄﾞ､ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ ";:GOSUB 7650:GO
SUB 7670:IF W$<>"1" THEN PRINT:PRINT"ﾊｯｸﾂ ｦ ﾁｭｳｼ ｼﾏｽ｡":RETURN ELSE GOSUB 6210:WW
=FNR(20)+10:PRINT:PRINT"ﾊｯｸｼ ｦ ﾂﾂﾞｹﾏｽ｡":GOTO 3940
3980 W2=SBW(X1,Y1)*(FNR(2)+1)
3990 W1=W1+W2:WE=WE-5:SBW(X1,Y1)=0
4000 GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT:PRINT W2" Unit ﾉ ﾃｸﾀｲﾄ ｦ ﾊｯｸﾂ ｼﾏｼﾀ｡":GOSUB 7630
4010 GOSUB 4110:RETURN
4020 Y1=Y1+1:RETURN
4030 X1=X1-1:RETURN
4040 X1=X1+1:RETURN
4050 Y1=Y1-1:RETURN
4060 GOSUB 4020:GOSUB 4030:RETURN
4070 GOSUB 4020:GOSUB 4040:RETURN
4080 GOSUB 4030:GOSUB 4050:RETURN
4090 GOSUB 4040:GOSUB 4050:RETURN
4100 RETURN
4110 IF NOT(RND(1)<.25 AND FNA(MAPP(X,Y).5)<>Z AND FNA(MAPP(X,Y),6)<>2) THEN RET
URN
4120 W=FNA(MAPP(X,Y),5):GOSUB 7630
4130 COLOR 6:GOSUB 7670:PRINT:PRINT"ﾃｸﾀｲﾄ ﾉ ﾅｶｶﾗ､ "TKU$(W)" ｦ ﾊｯｹﾝｼﾏｼﾀ !"
4140 IF CPLT>3 THEN PRINT"ｼｶｼ､ ｺﾚｲｼﾞｮｳ ﾊ ﾂﾒﾏｾﾝ !":RETURN
4150 COLOR 7:PRINT"ﾓﾁｶｴﾘﾏｽｶ ";:GOSUB 7650
4160 IF W$<>"1" THEN 3480
4170 PLT(CPLT)=W:CPLT=CPLT+1:PRINT TKU$(W);" ｦ ﾂﾐﾏｼﾀ｡"
4180 MAPP(X,Y)=MAPP(X,Y)+1
4190 RETURN
4200 REM***** GUS･GIANT *****
4210 GOSUB 7660:PRINT:PRINT"GUS･GIANT ﾆ ﾁｶﾂﾞｷ ﾏｼﾀ｡"
4220 W=FNR(5)+3
4230 PRINT"GUS･SCOOP ﾆﾊ "W"ｼﾞｶﾝ ｶｶﾘﾏｽ｡"
4240 PRINT"GUS･SCOOP ｦ ｼﾏｽｶ ";:GOSUB 7650
4250 IF W$<>"1" THEN RETURN
4260 FOR J=1 TO W:GOSUB 6210:NEXT
4270 EN=6000:GOSUB 7250:PRINT"GUS･SCOOP ｼｭｳﾘｮｳ｡"
4280 SEC(XX,YY)=Z:RETURN
4290 REM***** ｼｮｳﾜｸｾｲ *****
```

◑友達に初めてBEEPを見せてもらい大感激でした。2日後、父をおがみ倒し、となり町まで車で買いに行かせてしまった。(北海道・岩崎録営・13歳)

```
4300 GOSUB 7660
4310 PRINT:PRINT"ｼｮｳﾜｸｾｲﾀｲ ﾆ ﾁｶﾂﾞｷﾏｼﾀ｡":GOSUB 7630
4320 IF SYS(8)<>Z THEN GOSUB 7670:PRINT:PRINT"ｼｶｼ､ "SYS$(8)" ﾊ ｺｼｮｳﾁｭｳ ﾃﾞｽ｡":GOT
O 4580
4330 PRINT"ｼｮｳﾜｸｾｲﾀｲ ﾆ ﾄﾂﾆｭｳ ｼﾏｽｶ "::GOSUB 7650
4340 IF W$<>"1" THEN RETURN
4350 GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT"ｼｮｳﾜｸｾｲﾀｲ ﾆ ﾄﾂﾆｭｳ !"
4360 GOSUB 7640:IF RND<.15 THEN GOSUB 7660:PRINT:PRINT"ｾﾝﾀｲ ﾆ ｼｮｳﾜｸｾｲ ｶﾞ ｹﾞｷﾄﾂ ｼ
ﾏｼﾀ !!!"ELSE 4380
4370 GOSUB 5950:GOSUB 7640:
4380 PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ﾄﾂﾆｭｳ ｶﾝﾘｮｳ｡"
4390 EN=EN-FNR(30)-15:GOSUB 7250
4400 IF SYS(8)<>Z THEN GOSUB 7670:PRINT:PRINT"ｼｶｼ､ "SYS$(8)" ﾊ ｺｼｮｳﾁｭｳ ﾃﾞｽ｡":GOT
O 4580
4410 GOSUB 7640:GOSUB 7670
4420 PRINT:PRINT"ｻｲｸﾂ ｼﾏｽｶ "::GOSUB 7650
4430 IF W$<>"1" THEN 4580
4440 W=FNR(5)+1
4450 GOSUB 7670:GOSUB 7670:PRINT"ｻｲｸﾂﾆ "W"ｼﾞｶﾝ ｶｶﾘﾏｽ｡"
4460 PRINT"ﾖﾛｼｲ ﾃﾞｽｶ "::GOSUB 7650
4470 IF W$<>"1" THEN 4580
4480 GOSUB 7670:PRINT"ｻｲｸﾂ ｶｲｼ !":GOSUB 7630
4490 FOR I=1 TO W:GOSUB 6210:NEXT
4500 W=FNR(200)+200
4510 PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ｻｲｸﾂ ｶﾝﾘｮｳ｡"
4520 GOSUB 7630
4530 GOSUB 7640:GOSUB 7670:PRINT W" Unit ﾉ ﾃｸﾀｲﾄ ｦ ｻｲｸﾂ ｼﾏｼﾀ｡"
4540 TEC=TEC+W
4550 GOSUB 7640:GOSUB 7670
4560 PRINT:PRINT"ｼｮｳﾜｸｾｲﾀｲ ｦ ﾘﾀﾞﾂ ｼﾏｽｶ "::GOSUB 7650
4570 IF W$<>"1" THEN GOSUB 7670:PRINT"ｼﾞｺ ﾆ ｱｯﾃﾓ ｼﾘﾏｾﾝﾖ !":GOSUB 7640:IF RND<.95
 THEN PRINT"ｾﾝﾀｲ ﾆ ｼｮｳﾜｸｾｲ ｶﾞ ｹﾞｷﾄﾂ ｼﾏｼﾀ !!!":GOSUB 5950:GOSUB 5950:IF SYS(8)<>0
 THEN PRINT SYS$(8)" ｶﾞ ｺｼｮｳ ｼﾀﾉﾃﾞ "::GOTO 4580 ELSE 4410 ELSE 4410
4580 GOSUB 7640:GOSUB 7670
4590 PRINT"ｼｮｳﾜｸｾｲﾀｲ ｦ ﾘﾀﾞﾂ ｼﾏｼﾀ｡"
4600 EN=EN-FNR(30)-15:SEC(XX,YY)=Z
4610 GOSUB 7250
4620 RETURN
4630 REM***** ??? *****
4640 GOSUB 7660
4650 PRINT:PRINT"ﾐｶｸﾆﾝﾌﾞｯﾀｲ ﾉ ｼﾞｭｳﾘｮｸｹﾝﾅｲ ﾆ ﾊｲﾘﾏｼﾀ｡"
4660 PRINT"ﾀﾀﾞｲﾏﾖﾘ ﾁｮｳｻ ｼﾏｽ｡"
4670 FOR I=1 TO FNR(3000)+3000:NEXT
4680 W=FNR(7)+1:IF W=4 OR W=6 OR W=3 OR W=5 THEN 4680
4690 IF W=1 THEN IF FNA(MAPP(X,Y),2)<>9 THEN MAPP(X,Y)=MAPP(X,Y)+10000:SEC(XX,YY
)=W:PRINT"ｺﾚﾊ ﾜｸｾｲ ﾃﾞｼﾀ｡"ELSE 4680
4700 IF W=2 THEN MAPP(X,Y)=MAPP(X,Y)+100:SEC(XX,YY)=W:PRINT"ｺﾚﾊ GUS･GIANT ﾃﾞｼﾀ｡"
4710 IF W=7 THEN SEC(XX,YY)=W:PRINT"ｺﾚﾊ ｼｮｳﾜｸｾｲ ﾃﾞｼﾀ｡"
4720 GOSUB 7640:GOTO 1770
4730 REM***** JUMP *****
4740 COLOR 7
4750 IF SYS(1)<>Z THEN GOSUB 7670:PRINT SYS$(1)" ﾊ ｺｼｮｳﾁｭｳ ﾃﾞｽ｡":RETURN
4760 IF THD<>Z THEN GOSUB 7670:PRINT:PRINT SYS$(1)" ﾊ ｴﾈﾙｷﾞｰ ﾁｭｳﾆｭｳﾁｭｳ ﾃﾞｽ｡":RET
URN
4770 PRINT:PRINT SYS$(1)" ｻﾄﾞｳ｡":GOSUB 7670:GOSUB 7630
4780 PRINT"ｵｰﾄ･ﾅﾋﾞｹﾞｰｼｮﾝ ｼｽﾃﾑ ｻﾄﾞｳ｡":GOSUB 7670:GOSUB 7630
4790 PRINT:INPUT"X,Y:",X1,Y1
4810 PRINT:GOSUB 7670:PRINT"JUMP --- START !":WX=2:WY=2:WWX=31:WWY=11:WW$="×":WC
L=2:GOSUB 9999:MAPP(X,Y)=MAPP(X,Y)+1
4820 WK=(50*SQR((X-X1)^2+(Y-Y1)^2))^1.5+700:EN=EN-WK:GOSUB 7250
4830 GOSUB 6210
4840 GOSUB 6050:IF ED<>Z THEN RETURN
4850 IF X1>7 OR X1<Z OR Y1>7 OR Y1<Z THEN PRINT:GOSUB 7660:PRINT"ｲｼﾞｹﾞﾝﾀﾞﾝｿｳ ﾆ ﾄ
ﾂﾆｭｳｼｿｳﾃﾞｽ｡":PRINT"ｷﾝｷｭｳ ﾃｲｼ !!"ELSE IF RND<=.88 THEN 4950 ELSE 4870
4860 X=FNR(8):Y=FNR(8):GOSUB 7640:PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ﾍﾝﾅﾄｺﾛ ﾍ ﾃﾞﾃｼﾏｲﾏｼﾀ｡":GO
TO 4980
```

●なんといってもおもしろい！ いままで「マイナー」といわれていたSC／SGシリーズを大々的に載せてくれるとは。これからもヨロシクたのみます。(名古屋市・山本茂博・16歳)

◐じつをいうと、オレのクラスでBEEPを最初に知ったのはこのオレだった。以来、オレには"BEEP"という単純なあだ名がついた。(東京都・後藤俊和・13歳)

```
4870 IF X1>Z AND X1<7 AND RND<.5 THEN X2=X1+1
4880 IF Y1>Z AND Y1<7 AND RND<.5 THEN Y2=Y1+1
4890 IF X1=X2 AND Y1=Y2 THEN 4960
4900 IF X2=X AND Y2=Y THEN 4960
4910 IF X1<>X2 THEN X1=X2
4920 IF Y1<>Y2 THEN Y1=Y2
4930 GOSUB 7660:PRINT:PRINT"ｺﾞﾒﾝﾅｻｲ､ ｹｲｻﾝ ｦ ﾏﾁｶﾞｴﾁｬｯﾀ..."
4940 GOSUB 7640:PRINT"ﾁｮｯﾄ ﾁｶﾞｳ ﾄｺﾛﾍ ﾃﾞﾃｼﾏｲﾏｼﾀ｡ ﾊﾊﾊ..."
4950 PRINT:GOSUB 7640
4960 X=X1:Y=Y1:GOSUB 7670:PRINT"Drive out..."
4970 GOSUB 7640
4980 PRINT:GOSUB 7340
4990 GOSUB 7670:PRINT"ﾂｳｼﾞｮｳｸｳｶﾝ ﾆ ﾃﾞﾏｼﾀ｡"
5000 THD=FNR(16)+20:IF RND>.15 THEN 5020
5010 IF RND<.45 THEN GOSUB 7660:PRINT:PRINT"ｾﾝﾀｲ ﾆ ｷﾚﾂ ｶﾞ ｼｮｳｼﾞﾃｲﾏｼﾀ｡":GOSUB 5950
5020 PRINT:GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT SYS$(1)" ﾍｲｻ｡":GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT"ｵｰﾄ･ﾅﾋﾞｹﾞｰｼｮﾝ ｼｽﾃﾑ ﾍｲｻ｡"
5030 RETURN
5040 REM***** BUBBLE DRIVE *****
5050 COLOR 7
5060 IF SYS(2)<>Z THEN PRINT:GOSUB 7670:PRINT SYS$(2);" ﾊ ｺｼｮｳﾁｭｳ ﾃﾞｽ｡":RETURN
5070 PRINT:PRINT SYS$(2)" ｻﾄﾞｳ｡":GOSUB 7670:GOSUB 7630
5080 PRINT"ｵｰﾄ･ﾅﾋﾞｹﾞｰｼｮﾝ ｼｽﾃﾑ ｻﾄﾞｳ｡":GOSUB 7670:GOSUB 7630
5090 BB=1
5100 IF SYS(2)<>Z THEN 5450
5110 COLOR 7:PRINT:PRINT"COURS (1-9)";:W$=INPUT$(1):PRINT W$:GOSUB 7670
5120 IF W$=CHR$(13) THEN 5450
5130 IF W$="$"THEN MD=1:GOSUB 1850:MD=Z:GOTO 5110
5140 W=VAL(W$):W1=XX:W2=YY:EN=EN-FNR(3)-2:GOSUB 7250
5150 IF W=1 THEN XX=XX-1:YY=YY+1
5160 IF W=2 THEN YY=YY+1
5170 IF W=3 THEN XX=XX+1:YY=YY+1
5180 IF W=4 THEN XX=XX-1
5190 IF W=6 THEN XX=XX+1
5200 IF W=7 THEN XX=XX-1:YY=YY-1
5210 IF W=8 THEN YY=YY-1
5220 IF W=9 THEN XX=XX+1:YY=YY-1
5230 GOSUB 6210
5240 IF NOT(XX<Z OR YY<Z OR XX>9 OR YY>9) THEN 5380
5250 IF NOT((X=Z AND (W=1 OR W=4 OR W=7)) OR (X=7 AND (W=9 OR W=6 OR W=3)) OR (Y=Z AND (W=7 OR W=8 OR W=9)) OR (Y=7 AND (W=1 OR W=2 OR W=3))) THEN GOSUB 7670:PRINT"ﾄﾅﾘ ﾉ ｺｳｾｲｹｲ ﾍ ｲｷﾏｽ｡":GOTO 5270
5260 GOSUB 7660:PRINT"ｿﾁﾗ ﾊ ﾐﾁｮｳｻ ﾉ ｸｳｲｷ ﾅﾉﾃﾞ ｲｶﾅｲﾎｳ ｶﾞ ｲｲﾃﾞｽﾖ｡":XX=W1:YY=W2:GOTO 5380
5270 IF W=1 THEN X=X-1:Y=Y+1
5280 IF W=2 THEN Y=Y+1
5290 IF W=3 THEN X=X+1:Y=Y+1
5300 IF W=4 THEN X=X-1
5310 IF W=6 THEN X=X+1
5320 IF W=7 THEN X=X-1:Y=Y-1
5330 IF W=8 THEN Y=Y-1
5340 IF W=9 THEN X=X+1:Y=Y-1
5350 INPUT"SPEED(1-9)",WW:IF WW<=Z OR WW>9 THEN XX=W1:YY=W2:GOTO 5430
5360 WK=39-WW*4:IF W=2 OR W=4 OR W=6 OR W=8 THEN EN=EN-(81-(WW-9)^2)^1.5-20:BW=1:FOR I=Z TO WK-1:GOSUB 6210:NEXT:BW=0:GOTO 5370
5365 EN=EN-((81-(WW-9)^2)*SQR(1.5))^1.5-20:FOR I=Z TO WK-1:GOSUB 6210:NEXT
5370 XX=FNR(10):YY=FNR(10):GOSUB 7340:GOTO 5440
5380 IF SYS(6)<>Z THEN 5440
5390 IF SEC(W1,W2)=Z THEN COLOR Z:GOTO 5420
5400 COLOR SEC(W1,W2):IF X=Z AND Y=Z AND W1=4 AND W2=5 THEN COLOR 5
5405 IF SEC(W1,W2)=2 THEN COLOR 7
5410 IF SEC(W1,W2)=5 THEN COLOR 2
5420 LOCATE W1*3+2,W2+2:PRINT SM$(SEC(W1,W2));
5430 COLOR 6:LOCATE XX*3+2,YY+2:PRINT SM$(6);:LOCATE Z,24:COLOR 7
5440 PRINT:GOSUB 1920:IF ED=Z THEN 5100 ELSE RETURN
```

```
5450 BB=Z:PRINT:PRINT:GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT SYS$(2)" ﾍｲｻ｡":GOSUB 7630:GOSU
B 7670:PRINT"ｵｰﾄ･ﾅﾋﾞｹﾞｰｼｮﾝ ｼｽﾃﾑ ﾍｲｻ｡"
5460 RETURN
5470 REM***** ｷｮｳｾｲ GUS･SCOOP *****
5480 COLOR 7
5490 PRINT:PRINT"ﾀｲﾖｳ ﾃﾞ GUS･SCOOP ｦ ｼﾏｽｶ ":GOSUB 7650:IF W$<>"1" THEN RETURN
5500 PRINT:GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT"ﾀｲﾖｳ ﾃﾞ GUS･SCOOP ｦ ｼﾏｽ｡"
5510 W=FNA(MAPP(X,Y),1)
5520 IF Z<W AND W<4 THEN W=W ELSE IF 3<W AND W<6 THEN W=10 ELSE W=20
5530 W=FNR(W)+2:W$=FNS$(W)
5540 GOSUB 7670:PRINT USING"ｶｸﾘﾂ ﾊ 0.00&& ﾊﾟｰｾﾝﾄ ﾃﾞｽ｡";W$
5550 PRINT"ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ";:GOSUB 7650
5560 IF W$<>"1" THEN RETURN
5570 PRINT
5580 IF RND<=W/100 THEN 5610
5590 FOR I=1 TO FNR(5)+5:GOSUB 7670:PRINT"ﾀﾞﾝﾀﾞﾝ ｾｲﾅｲ ｶﾞ ｱﾂｸﾅｯﾃｷﾏｼﾀ｡":GOSUB 7630
:NEXT
5600 ED=6:RETURN
5610 FOR I=1 TO FNR(2)+2:GOSUB 7670:PRINT"ﾀﾞﾝﾀﾞﾝ ｾｲﾅｲ ｶﾞ ｱﾂｸﾅｯﾃｷﾏｼﾀ｡":GOSUB 7630
:NEXT
5620 EN=6000:GOSUB 7250:PRINT:PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ﾔﾘﾏｽﾈｰ !!!"
5630 GOSUB 7630:PRINT"ｳﾝﾖｸ ﾀｲﾖｳｶﾗ GUS･SCOOP ｦ ｽﾙｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾏｼﾀ｡"
5640 GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT"ｵﾒﾃﾞﾄｳｺﾞｻﾞｲﾏｽ｡"
5650 GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT:PRINT"ｱｯ､ｼﾞｶﾝ ｶﾞ ｶﾜｯﾃﾏｾﾝﾈ｡"
5660 GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT"ﾃﾞﾊ ｼﾞｶﾝ ｦ ｽｽﾒﾏｽ｡"
5670 FOR I=1 TO FNR(5)+3:GOSUB 6210
5680 EN=6000:GOSUB 7250
5690 PRINT:GOSUB 7630:GOSUB 7670:PRINT"GUS･SCOOP ｼｭｳﾘｮｳ"
5700 RETURN
5710 REM***** ﾄｸｼｭｺｳﾌﾞﾂ ｽﾃﾙ *****
5720 IF CPLT=1 THEN RETURN
5730 PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ｶｸﾉｳｺ ｵｰﾌﾟﾝ｡"
5740 GOSUB 7630
5750 FOR I=1 TO CPLT
5760 PRINT I" : "FNF$(TKU$(I),13)
5770 NEXT
5780 GOSUB 7630:PRINT:GOSUB 7670:INPUT"ﾄﾞﾚ ｦ ｽﾃﾏｽｶ ";W$
5790 W=VAL(W$)
5800 IF W>CPLT-1 THEN PRINT:GOSUB 7670:PRINT"ｽﾃﾙﾉﾊ ﾔﾒﾏｽｶ ";:GOSUB 7650:IF W$<>"1
" THEN 5880
5810 PLT(W)=Z
5820 IF W=3 THEN 5860
5830 FOR I=W TO 2
5840 PLT(I)=PLT(I+1)
5850 NEXT
5860 PLT(3)=Z
5870 GOSUB 7250
5880 RETURN
5890 GOSUB 7670:PRINT"   WAIT"
5900 GOSUB 7630:GOSUB 7670:INPUT"How many ";W
5910 IF W<1 OR W>50 THEN 5900
5920 PRINT:FOR I=1 TO W:GOSUB 6210:NEXT:GOSUB 6050:PRINT
5930 RETURN
5940 REM***** ｿﾝｼｮｳ *****
5950 CT=Z:FOR III=1 TO 7:CT=CT-(SYS(III)<>Z):NEXT:IF CT=7 THEN RETURN
5960 W=FNR(8)+1:IF SYS(W)<>Z THEN 5950
5970 IF RND<.3 AND SYS(4)=0 THEN GOSUB 7670:PRINT:PRINT"ｼｶｼ SHIELD SYSTEM ｶﾞ ｾﾝﾀ
ｲ ｦ ﾏﾓｯﾀｸﾚﾀﾉﾃﾞ､ ﾋｶﾞｲ ﾊ ｽｸﾅｸ ｽﾐﾏｼﾀ｡":RETURN
5980 SYS(W)=FNR(10)+10
5990 GOSUB 7660:COLOR 7
6000 PRINT:PRINT SYS$(W)+" ｶﾞ ｺｼｮｳ ｼﾏｼﾀ｡"
6010 PRINT"ｼｭｳﾘ ﾆ "SYS(W)"ｼﾞｶﾝ ｶｶﾘﾏｽ｡":PRINT:GOSUB 7640
6020 IF W=6 THEN GOSUB 6700
6030 RETURN
6040 REM***** END CHECK *****
6050 IF EN<=Z THEN ED=4
```

◑この本を学校に持っていくと、6時間目が終わったころにボロボロになってかえってくる。もう絶対持っていくかーっ、と思ってもみんなが見たがるので苦労してます。(群馬県・原沢宏幸・17歳)

◑BEEPを買ったので友達に見せた。その友達もBEEPを買ったくせに、「BEEPってへこいんだもーん」とバカにされてしまった。なんと言いかえせば良いのか？（千葉県・安倍一志・13歳）

```
6060 IF TM<=Z THEN ED=5
6070 IF NOT(X=Z AND Y=Z AND XX=4 AND YY=5 AND CHA=1) THEN 6100
6080 GOSUB 6120:IF TEC<3000 THEN ED=3:GOTO 6100
6090 IF TEC>3000 AND CB(Z)=999 THEN ED=1 ELSE ED=2
6100 RETURN
6110 REM***** END CHECK SUB *****
6120 CT=Z
6130 FOR III=1 TO 3
6140 FOR JJJ=1 TO 3
6150 IF CB(JJJ)=PLT(III) THEN CT=CT+1:JJJ=99
6160 NEXT
6170 NEXT
6180 IF CT=3 THEN CB(Z)=999 ELSE CB(Z)=Z
6190 RETURN
6200 REM***** ｵﾜﾘ *****
6210 TM=TM-1:THD=THD-1:EN=EN-1:IF THD<Z THEN THD=Z
6220 IF THD=Z THEN ZE=1
6230 GOSUB 7670:GOSUB 7730
6240 FOR II=1 TO 8
6250 IF SYS(II)<>Z THEN SYS(II)=SYS(II)-1:IF SYS(II)<=Z THEN SYS(II)=Z:PRINT:GOS
UB 7670:PRINT SYS$(II);" ﾉ ｼｭｳﾘ ｶﾝﾘｮｳ｡":IF II=6 THEN GOSUB 6700
6260 NEXT
6270 GOSUB 7250
6280 RETURN
6290 REM***** MAP DISPLAY *****
6300 COLOR 7:GOSUB 7670:IF SYS(5)<>Z THEN PRINT:PRINT SYS$(5)"ﾊ ｺｼｮｳﾁｭｳ ﾃﾞｽ｡":RE
TURN
6310 PRINT:PRINT"ﾛﾝｸﾞ･ﾚﾝｼﾞ･ﾚｰﾀﾞｰ ｼｽﾃﾑ ｻﾄﾞｳ｡":PRINT
6320 PRINT"  \   0     1     2     3     4     5     6    7"
6330 FOR JJJ=Z TO 7
6340 COLOR 7:PRINT USING" # ";JJJ;
6350 FOR III=Z TO 7
6360 IF INKEY$<>"" THEN III=999:JJJ=999:GOTO 6500
6370 W1=FNA(MAPP(III,JJJ),1)
6380 W2=FNA(MAPP(III,JJJ),2)
6390 W3=FNA(MAPP(III,JJJ),3)
6400 W4=FNA(MAPP(III,JJJ),4)
6410 W5=SBM%(III,JJJ)
6420 W1$=TYPE$(W1):W2$=FNS$(W2):W3$=FNS$(W3):W4$=FNS$(W4)
6430 IF X=III AND Y=JJJ THEN WW=5 ELSE WW=7
6440 COLOR WW:PRINT" ";W1$;
6450 IF W1>Z THEN COLOR 1
6460 IF W1>3 THEN COLOR 6
6470 IF W1>5 THEN COLOR 2
6480 IF W5=Z THEN W2$="■":W3$=W2$:W4$=W2$ ELSE COLOR WW
6490 PRINT W2$+W3$+W4$" ";
6500 NEXT
6510 PRINT
6520 NEXT
6530 RETURN
6540 REM***** SYSTEM STATAS *****
6550 PRINT:GOSUB 7670:PRINT"  SYSTEM STATAS"
6560 COLOR 7
6570 FOR III=1 TO 9
6580 W=SYS(III):IF W=Z THEN W$="OK!"ELSE W$="ｼｭｳﾘ ﾆ "+FNS$(W)+"ｼﾞｶﾝ":W$=FNF$(W$,
13)
6590 PRINT USING"&             & &             &";FNF$(SYS$(III),14);W$
6600 NEXT
6610 RETURN
6620 REM***** TITLE *****
6630 WIDTH 40,25:CONSOLE Z,25,Z,1:COLOR 7,Z:CLS 3
6640 COLOR 6:LOCATE 11,8:PRINT"Simuration Game"
6650 COLOR 4:LOCATE 13,12:PRINT"THE TITANIA"
6660 COLOR 5:LOCATE 10,15:PRINT"Programed by Nobu"
6670 LINE (160,63)-(431,128),2,BF:GOSUB 7670
6680 RETURN
```

```
6690 REM***** S・R・R DISPLAY *****
6700 WX=2:WY=2:WWX=31:WWY=11:WW$=" ":WCL=Z:GOSUB 9999
6710 IF SYS(6)<>Z OR BW=1 THEN RETURN
6720 FOR III=Z TO 9:FOR JJJ=Z TO 9
6730 IF SEC(III,JJJ)=Z THEN 6770
6740 COLOR SEC(III,JJJ):IF X=Z AND Y=Z AND III=4 AND JJJ=5 THEN COLOR 5
6750 IF SEC(III,JJJ)=5 THEN COLOR 2
6755 IF SEC(III,JJJ)=2 THEN COLOR 7
6760 LOCATE III*3+2,JJJ+2:PRINT SM$(SEC(III,JJJ)):
6770 NEXT:NEXT
6780 COLOR 6:LOCATE XX*3+2,YY+2:PRINT SM$(6);
6790 LOCATE Z,24:COLOR 7:RETURN
6800 REM***** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ *****
6810 RESTORE 6820:FOR I=1 TO 7:READ TYPE$(I):NEXT
6820 DATA O,B,A,F,G,K,M
6830 RESTORE 6840:FOR I=1 TO 8:READ TKU$(I):NEXT
6840 DATA ﾀﾞｲﾅﾓﾝﾄﾞ,ﾄﾞｸﾛｽﾄｰﾝ,ﾄﾞﾗｺﾞﾝ・ｽﾚｲﾔｰ,ﾍﾞｰﾀ・ｶﾌﾟｾﾙ,ｳﾙﾄﾗ・ｱｲ,ﾆｬｰﾑｺ ﾉ ｶｾｷ,ｿﾙﾊﾞﾙｳ,P
C-8801
6850 RESTORE 6860:FOR I=1 TO 9:READ SYS$(I):NEXT
6860 DATA JUMP ENGINE,BUBBLE ENGINE,PHASER SYSTEM,SHIELD SYSTEM,L・R・R SYSTEM,S・R
・R SYSTEM,LAND SHIP,DIGGING SYSTEM,MINERAL SENCER
6870 RESTORE 6880:FOR I=Z TO 7:READ SM$(I):NEXT
6880 DATA "    ",─●─,<○>,×?×,═●═,<○>,日◆日,⊦●⊣
6890 RESTORE 6900:FOR I=Z TO 3:READ MES$(I):NEXT
6900 DATA ﾋﾀﾞﾝ !!!,ｲﾀｲ !!!,ﾒｲﾁｭｳ !,ｻﾞﾏｰﾐﾛ !
6910 FOR I=Z TO 7:FOR J=Z TO 7
6920 IF I=Z AND J=Z THEN MAPP(X,Y)=410001!:GOTO 6980
6930 W=FNR(7)
6940 IF W=Z THEN MAPP(I,J)=(FNR(7)+1)*100000!:GOTO 6980
6950 W1=(FNR(4)+1):W2=FNR((W>1)*-W):W3=FNR(((W-W2>0) AND W1>3)*-2):W4=FNR(-7*(W2
>0))
6960 MAPP(I,J)=W1*100000!+W*10000+W2*1000+W3*100+W4*10
6970 IF FNA(MAPP(I,J),5)=9 THEN MAPP(I,J)=MAPP(I,J)-90
6980 NEXT:NEXT
6990 FOR I=1 TO 3
7000 CB(I)=FNR(8)+1:IF CB(I)=CB(I-1) THEN 7000
7010 IF I=3 THEN IF CB(I)=CB(I-2) THEN 7000
7020 FOR J=Z TO 7
7030 FOR K=Z TO 7
7040 IF FNA(MAPP(J,K),5)=CB(I) THEN J=999:K=999
7050 NEXT:NEXT
7060 IF J<900 THEN 7000
7070 PLT(I)=Z
7080 NEXT
7090 RETURN
7100 REM***** ｶﾞﾒﾝ *****
7110 COLOR 7,Z:CLS 2:WIDTH 80,25:CONSOLE 14,11,Z,1
7120 WX=Z:WY=Z:WWX=79:WWY=Z:WW$="_":WCL=4:GOSUB 9999:WX=Z:WY=1:WWX=Z:WWY=11:WW$=
"■":WCL=1:GOSUB 9999
7130 WX=32:WY=1:WWX=32:WWY=11:WCL=1:WW$="■":GOSUB 9999
7140 COLOR 6:LOCATE 8,Z:PRINT"Short Range Rader"
7150 COLOR 7:LOCATE 1,1:PRINT"\":FOR I=Z TO 9:LOCATE (I+1)*3,1:PRINT USING"#";I;
:LOCATE 1,2+I:PRINT USING"#";I;:NEXT
7160 WX=33:WY=1:WWX=33:WWY=11:WW$="■":WCL=2:GOSUB 9999:WX=33:WY=1:WWX=33:WWY=11:
WCL=2:WW$="■":GOSUB 9999:WX=52:WY=1:WWX=52:WWY=11:WW$="■":WXL=2:GOSUB 9999
7170 WX=53:WY=1:WWX=53:WWY=11:WCL=5:WW$="■":GOSUB 9999:WX=79:WY=1:WWX=79:WWY=11:
WW$="■":WCL=5:GOSUB 9999
7180 COLOR 6:LOCATE 38,Z:PRINT"Information";:LOCATE 60,Z:PRINT"Mineral Sencer"
7190 COLOR 5:LOCATE 35,1:PRINT"Time";:LOCATE 35,2:PRINT"Star Map";
7200 LOCATE 35,5:PRINT"Energy";:LOCATE 35,6:PRINT"Tectits";:LOCATE 35,8:PRINT"Sp
ecial";:LOCATE 35,7:PRINT"Type";
7210 COLOR 7:FOR I=Z TO 9:LOCATE 57+I*2,1:PRINT USING"#";I;:LOCATE 55,I+2:PRINT
USING"#";I;:NEXT
7220 COLOR 5:LOCATE 7,13:PRINT"└1────────5──────────10──────────15──────────20──────────2
5─────────30──────────35┘";
7230 RETURN
```

●どこに行っても売ってないファミコン、捜しに捜し、この前やっとこさっとこんっ!! とこどっこい、よっこらしょっと買いました。(東京都・松田功)

●ナッツ&ミルクでプレイ中、セレクトボタンとスタートボタンを一度に押すとミルクが一匹減ってしまいます。(愛媛県・河野純也・14歳)

```
7240 REM***** INFORMATION DISPLAY *****
7250 COLOR 7
7260 IF TM<Z THEN TM=Z
7270 LOCATE 45,1:PRINT USING"###ｼﾞｶﾝ";TM:LOCATE 44,2:PRINT USING"X = #";X;
7280 LOCATE 44,3:PRINT USING"Y = #";Y;
7290 IF EN<Z THEN EN=Z
7300 LOCATE 45,5:PRINT USING"####Un.";EN;:LOCATE 44,6:PRINT USING"#####Un.";TEC;
:LOCATE 48,7:PRINT TYPE$(FNA(MAPP(X,Y),1));
7310 FOR III=1 TO 3:LOCATE 39,8+III:PRINT USING"&           &";FNF$(TKU$(PLT(III
)),13);:NEXT
7320 LOCATE Z,24:RETURN
7330 REM***** SECTER SET *****
7340 ERASE SEC:DIM SEC(9,9)
7350 W1=FNA(MAPP(X,Y),2):W2=FNA(MAPP(X,Y),3):W3=FNA(MAPP(X,Y),4)
7360 XX=X-1:YY=Y-1
7370 FOR I=Z TO 2:IF XX+I<Z OR XX+I>7 THEN 7410
7380 FOR J=Z TO 2:IF YY+J<Z OR YY+J>7 THEN 7400
7390 SBM%(XX+I,YY+J)=1
7400 NEXT
7410 NEXT
7420 IF X=Z AND Y=Z THEN SEC(4,5)=1:GOTO 7590
7430 IF FNA(MAPP(X,Y),6)<>Z THEN 7550
7440 IF W1=Z THEN 7550
7450 IF W1=W2 THEN 7500
7460 FOR I=1 TO W1-W2
7470 GOSUB 7610
7480 SEC(XXX,YYY)=1
7490 NEXT
7500 IF W2=Z THEN 7550
7510 FOR I=1 TO W2
7520 GOSUB 7610
7530 SEC(XXX,YYY)=4
7540 NEXT
7550 IF W3=Z THEN 7570
7560 GOSUB 7610:SEC(XXX,YYY)=2
7570 IF RND<.25 THEN GOSUB 7610:SEC(XXX,YYY)=3
7580 IF RND<.25 THEN GOSUB 7610:SEC(XXX,YYY)=7
7590 GOSUB 7610:SEC(XXX,YYY)=5
7600 XX=FNR(10):YY=FNR(10):GOSUB 6700:MAPP(X,Y)=MAPP(X,Y)+1:RETURN
7610 XXX=FNR(10):YYY=FNR(10):IF SEC(XXX,YYY)<>Z THEN 7610
7620 RETURN
7630 FOR III=Z TO 800:NEXT:RETURN
7640 FOR III=Z TO 1600:NEXT:RETURN
7650 INPUT"(Y=1,N=Else) ";W$:RETURN
7660 FOR JJJ=1 TO 3:BEEP 1:FOR III=Z TO 90:NEXT:BEEP Z:FOR III=Z TO 20:NEXT:NEXT
:RETURN
7670 BEEP 1:FOR III=Z TO 10:NEXT:BEEP Z:RETURN
7680 LOCATE Z,24:COLOR 7:PRINT:PRINT "ERROR ﾀﾞﾖ! "ERR,ERL:STOP
7690 LOCATE Z,24
7700 COLOR 7
7710 FOR J=Z TO 7:FOR I=Z TO 7:PRINT MAPP(I,J);:NEXT:PRINT:NEXT
7720 RETURN
7730 W1$="":IF THD>Z AND ZE=1 THEN FOR IIII=1 TO THD:W1$=W1$+"■■":NEXT:ZE=Z ELSE
 7750
7740 LINE (Z,96)-(639,103),Z,BF:COLOR 1:LOCATE Z,12:PRINT"to JUMP"W1$;:LOCATE Z,
24:COLOR 7:LINE (Z,96)-(639,103),4,BF:RETURN
7750 IF FI=Z THEN COLOR 4:LOCATE THD*2+7,12:PRINT STRING$(72-THD*2+1,"■");:LOCAT
E 0,24:COLOR 7: RETURN ELSE W$="":FI=Z:GOTO 7740
9999 FOR III=WY TO WWY
10000     FOR JJJ=WX TO WWX
10001       LOCATE JJJ,III:COLOR WCL:PRINT WW$;
10002     NEXT
10003 NEXT
10004 COLOR 7:LOCATE Z,24:RETURN
```

名探偵、謎を解く

プリンス・コルマ探偵局〈5〉
作／地縁土
イラスト／NIKOV



消えた冷凍冬眠装置の"落とし穴"

見つけ出された冬眠装置の中から
娘はようやく息を吹き返した。
今、名探偵コルマが
発見までの謎を解き明かし始めた。

眠り姫は正常な覚醒プロセスをたどっていた。

コルマは眠り姫のシャトルに姿を消すと、数分間のうちにトゥールに棺桶（冷凍冬眠装置のこと）をかつがせてそこから出てきた。貝殻号（コルマの着陸用シャトル）の電源につなげるまでの間、機能が停止状態だった棺桶（冬眠装置）の中で、本当に棺桶の住人になりかけていた眠り姫は、本船（可愛い蝸牛号）の医療システムのおかげで正常な反応を示すようになっていた。

「ゼナス、ルベース人ってのは毒を飲んでも平気な顔をしているもんなの？」

「毒、毒ですか？　帝国人といったってただの人間ですからね。一服盛られたら大丈夫、死にますよ」

「でもね、さっきあいつはヴィペラの毒を平気でたいらげたわよ」

ストローはコルマのシチューに毒を入れた一件を話した。

「ああ、プリンスのことですか。プリンスは特別製なんです。なんたって帝国軍コマンド部隊所属ですからねェ」

「特別製ねェ……」

ふたりは医療モニタの前で、娘の様子を見守りながら話していた。



推理

コルマは本物の安楽椅子にからだを沈めて煙草をくゆらせながらニヤニヤ笑っていた。

「おい！　眠り姫がどこにいたか知りたくないか？　おい、ガニ！」

ガニは何時間もブッ続けで魔法を駆使し続けていたためか、床の上に大の字になって眠りこけていた。

「ハニー、知りたくないか？」

「ミス・ストローは自室に行かれました」

「なんでぇ、みんな聞きたくないのか。聞きたくねぇなら、仕方ないな……」

「チーフ、私は非常に興味があります。聞くところによれば、たいへん苦労されたそうですね」

「おお、たいへんもたいへん、たいへんの大部隊よ」

上機嫌になったコルマは、いっそう安楽椅子をきしませて情況を説明し始めた。

「生命反応のある位置で、逆さになって砂に埋まっているシャトルを発見したが、中に人影はなく、棺桶もひとつなくなっていた。そして、シャトルの動力源は、故障でもないのに停止していた。

棺桶をシャトルの外へ出して砂に埋めたっていう線も考えられたが、数回の砂嵐くらいではシャトルは磨滅しないし、逆に砂中に埋もれてしまうので安全だ。わざわざ棺桶を表へ出して埋める必要はないわけだ。第一、動力源がみつからねえ。貝殻号はあのシャトルよりもひと回りか、ふた回りは大きい、それがたった1回の砂嵐で、数時間のうちに砂中に埋まってしまった。

ところがトゥールの分析では、あの眠り姫のシャトルは最低3回は砂嵐に見舞われているってゆーじゃねえか。逆さになるほどの着陸をすれば、多少なりとも砂にもぐっているはずなのにだ。不思議だとは思わねぇか？」

「ふ……む、不思議、ですね。かぶっていた砂が風で飛び散ったとか……」

「そういうやつを砂嵐ってんだよ。つまりだなぁ、着陸したときに、シャトルが地上数メートルの空中にあった。そうすりゃ、シャトルが埋まってしまうまでに時間がかせげて、3回くらいは砂浴びができるぜ。

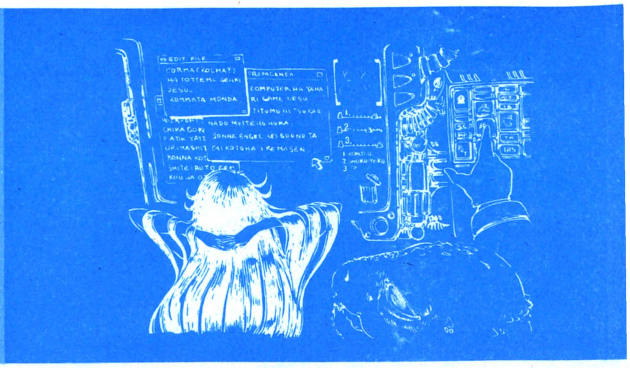
これが推理ってもんだぜよ」

「あぁ、わかりました」

ゼナスは相づちの代りに尾っぽで激しく床をたたいた。

「シャトルは空中に長い間浮いていたので、動力を使いつくして地上に逆さになって墜落したのですね？」

「冗談だろう。シャトルの中には誰もいなかったんだぜよ。無人のシャトルがどうして浮かんでる必要があるんだよ。第一、浮かんでるだけなら、100年は大丈夫だぜよ」



謎解き

「シャトルの下には何かあったんだよ。地上に墜落した状態で、なお且つ地表数メートルの位置にあって、仰向けになって何かの上に乗っていた。さぁ、何の上に乗っていたと思う？」

コルマは、頭ではなく首をひねって考えこむゼナスをながめながら、ご満悦で椅子をギシギシとゆすっていた。すでにヒントはすべて出揃っているし、答えは明白なのだが、発掘した張本人以外、とくにゼナスにとっては、推理の働かせ方ってのは難しいらしく、今回の床たたきは、いくぶん自信なげで弱々しかった。

「岩でしょう。岩ですよ。シャトルの下には岩があって、それで地面からシャトルは浮いていた」

コルマはあきれたようにため息をついたが、安堵と優越感も若干混じっていた。

「あの惑星は、度重なる研磨で、数万年前から真っ平らなんだぜ。まさか、その岩は灰色の乙女（知られている山々の中で一番高い山、約64万メートルある）以上の高い山だったもののなれのはてだった、なんてんじゃないだろうな」

「最近落下した隕石、というのはどうですか？　この太陽系を飛び回っている彗星の数からいって、数回の砂嵐でも埋まらないくらいの物が落下しないともいえませんから」

「ほ〜う」

無邪気に自分の説を通そうとするゼナスに、いいふくめるように説明しはじめた。

「シャトルが好運にもつい最近落下した超特大の隕石の上にちょこんと乗った、としても、シャトルが数回の砂嵐に遭遇しても埋まらなかった説明はできる。その確率が無限にゼロに近いことを無視したとしても、シャトルが無人で、眠り姫がエネルギー源もなしに棺桶をかついでどこへ行ったのかの説明にはなっていない。隕石の真ん中に何故か洞くつがあって、その中にクライスラー製の増殖炉があった、なんてのはなしだぜよ。シャトルの下、この場合は上だが、あるものといったら、個人ヨットの本船しかねえだろうが」

コルマは自らの推理力の勝利にかいしんの微笑を浮べたが、ゼナスは一向に気づいている様子もなかった。

「シャトルの下に本船ですか。本船が墜落して、シャトルが墜落して、そして、彼女はシャトルを出て……」

「わかってねえようだな。つまりだ……」

コルマは、メイン・コンソールで図を描きながら説明を始めた。

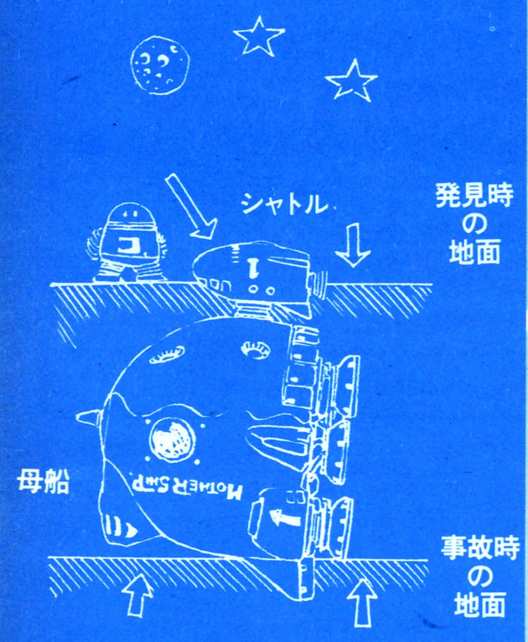
「いいか、お前はもちろん知っているだろうが、個人用ヨットは通常大気圏突入用にはできていない。着陸用シャトルを備えているのが普通だ。本船とシャトルの連結の方法にはいくつかあって、ヨットの場合には船外連結、つまり本船の外側に連結用シャフトを介して接続している場合が多い。上部連結式も多いが、下部連結式、本船の下にシャトルを連結している方が主流だ。あのシャトルの天井だった床にも、連結用のハッチがあったから、可愛い蝸牛号と同様に下部連結式だ。今ここで、ヨットが惑星上に墜落したとしたらどうなる？」

「そうですねぇ、外部連結式のシャトルなどは、ちぎれて飛ぶかもしれませんね」

「船体の下ッ腹を地面に向けていればな。下部連結式シャトルをつけているヨットは、駆動部が上部にあって、重心が上にあることが多い。あの娘の乗っていたヨットも、上下が逆になって墜落したのさ。我々が見つけたものは、シャトルだけじゃなかったわけで、その下には本船があったのさ。

シャトルの動力が停止しているのも道理よ、本船とつながっていりゃあ停止しているのが普通だかんな。

てことはつまり、眠り姫は、無重力状態で重い荷物も楽に運べる軌道上で棺桶を本船へ運び上げてたってわけよ。本船にはふつう、棺桶はねえからな」



落とし穴

反動で体が浮き上がりそうになるくらい、床をたたいた。

「そうだったのですか。チーフはシャトルのハッチを抜けて、その下に埋まったままになっている本船から、娘さんの入っている棺桶を持って来たのですね」

「そう、そういうわけよ。シャトルを掘り出して、それですべてだと思いこんじまったのさ。そこに文字通り、落とし穴があったってわけよ」

「でも、なぜそのようなことをしたのですか？　シャトルに降りて棺桶に入ってもよいでしょうに……」

「おそらく、この惑星にときどき彗星っていうか隕石ってのかが落ちるからだろうよ。この恒星系に入りこんで脱出できなかったのも、おそらく隕石と衝突して恒星間駆動機関が故障したんだろう。シャトルで眠ってるより本船で眠ってた方が、見た目安全だかんな」

「見た目？」

「おネンネしている間に隕石にブチ当たらないとも限らないから、装甲の厚さや何やかやと考え合わせれば、本船の中で眠っている方が安全に決まっているが、考えてみりゃあ、シャトルが破損するような隕石と衝突しちまえば、本船だって惑星とキッスする破目になる。そうなりゃ、おめえ、前歯がブッカルくらいじゃすまないぜよ」

がんばれモックくん

MSX

戸板英彦

このページでは、
読者のみなさんから送られた、
ゲームプログラム、イラスト等の
作品を紹介します。
今月は、どんな作品が、
送られてきたでしょう?!

ストーリー

ウル族のモックくんは、早くパパのような歩兵隊員になりたいんだ。

毎日トレーニングしてがんばっているけど、きょうはベルトコンベアーの上でランニング。

向こう側にある歩兵隊員のベルトを手に入れれば、モックくんも一人前。さあ、ベルトめざしてガンバロウ!!

遊び方

このゲームは、よくあるキーボード練習用プログラムですが、キャラクターや音楽もマジに作ったので、キーボード練習もすっごく楽しくなります。

まず、CAPS・LOCKキーをLOCKしてください。そしてRUNさせると、音楽とともに自動的にスタートします。最初はTIME200秒からで、5秒ごとにコンベアーが回転し、モックくんはバックしてしまいます。できるだけ早く、左上に表示される文字を打ち込んで、モックくんを左へ進めてください。

無事左側へ渡れればステージが1上がり、タイムが10秒少なくなります。タイムオーバーになると、元にもどってしまいます。

また、ときどき文字がワク以外のところに表示されることがあるので、気をつけてください。

最後に

昨年の10月にパソコンを買い、やっと処女作を発表することができました。今回は、とても簡単なプログラムですが、今後もこのモックんを使った作品を発表したいと思います。そして、モックくんもどんどん成長していく予定です。ご期待ください。

がんばれモックくん　MSX　　LIST 1 BLOCK

```
10 '  ┌────────────────┐
20 '  |                |
30 '  |     M E G A    |
40 '  |    O R B I S   |
50 '  |                |
60 '  |  ｶﾞﾝﾊﾞﾚ . ﾓｯｸﾝ   |
70 '  |                |
80 '  |   by / H・TOITA |
90 '  |                |
100 ' |      1985/1/27 |
110 ' |                |
120 ' └────────────────┘
130 '────── ｼｮｷﾁ ｾｯﾃｲ ──────
140 DEFINT A-Z
150 TI=200:ST=1:X=224:Y=144:M=1:DO=0:R=1
160 SCREEN 1,2 :COLOR 5,0,0 :KEY OFF :CLS
170 '────── ｽﾌﾟﾗｲﾄ ｾｯﾄ──────
180 S1$=CHR$(7)+CHR$(31)+CHR$(63)+CHR$(119)+CHR$(119)+CHR$(124)+CHR$(119)+CHR$(2
39)+CHR$(229)+CHR$(234)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(127)+CHR$(127)+CHR$(126)+CHR$(1
26)
185 S5$=CHR$(192)+CHR$(240)+CHR$(248)+CHR$(220)+CHR$(220)+CHR$(252)+CHR$(92)+CHR
$(238)+CHR$(78)+CHR$(174)+CHR$(254)+CHR$(254)+CHR$(252)+CHR$(252)+CHR$(252)+CHR$
(252)
190 S2$=CHR$(7)+CHR$(31)+CHR$(63)+CHR$(127)+CHR$(95)+CHR$(95)+CHR$(124)+CHR$(223
)+CHR$(239)+CHR$(239)+CHR$(239)+CHR$(175)+CHR$(124)+CHR$(255)+CHR$(252)+CHR$(124
)
195 S6$=CHR$(192)+CHR$(240)+CHR$(248)+CHR$(252)+CHR$(252)+CHR$(252)+CHR$(60)+CHR
$(220)+CHR$(220)+CHR$(220)+CHR$(220)+CHR$(220)+CHR$(60)+CHR$(254)+CHR$(126)+CHR$
(124)
```

```
200 S3$=CHR$(7)+CHR$(31)+CHR$(63)+CHR$(127)+CHR$(95)+CHR$(95)+CHR$(127)+CHR$(223
)+CHR$(239)+CHR$(239)+CHR$(239)+CHR$(175)+CHR$(127)+CHR$(127)+CHR$(126)+CHR$(126
)
205 S7$=CHR$(192)+CHR$(240)+CHR$(248)+CHR$(252)+CHR$(252)+CHR$(252)+CHR$(252)+CH
R$(252)+CHR$(252)+CHR$(252)+CHR$(252)+CHR$(252)+CHR$(252)+CHR$(252)+CHR$(252)+CH
R$(252)
210 S4$=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(128)+CHR$(96)+CHR$(
124)+CHR$(63)+CHR$(31)+CHR$(63)+CHR$(255)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)
215 S8$=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+
CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(224)+CHR$(248)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)
220 SPRITE$ (1)=S1$+S5$
230 SPRITE$ (2)=S2$+S6$
240 SPRITE$ (3)=S3$+S7$
250 SPRITE$ (4)=S4$+S8$
260 '────── ガメン ヒョウジ──────
270 LOCATE 5,2 :PRINT "ガ ン バ レ モッ ク ン "
280 LOCATE 10,4 :PRINT "M E G A"
290 LOCATE 9,5 :PRINT "O R B I S"
300 LOCATE 15,7 :PRINT "by / H・TOITA"
310 LOCATE 4,8 :PRINT "┌─┐┌──────────────┐"
320 LOCATE 4,9 :PRINT "│ ││STAGE         │"
330 LOCATE 4,10 :PRINT "│ ││TIME          │"
340 LOCATE 4,11 :PRINT "└─┘└──────────────┘"
350 LOCATE 0,21 :PRINT "┌──┐┌┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┐┌──┐"
360 LOCATE 0,22 :PRINT "└──┘└          ┘└──┘"
370 LOCATE 18,8 :PRINT ST:LOCATE 18,9 :PRINT TI
380 PUT SPRITE 0,(24,Y),14,4
390 PUT SPRITE 3,(X,Y),11,3
395 PLAY"L10O4CGEGCGEGCAFACAFAL5CL10DEFGABO5C": FOR I=1 TO 4000:NEXT I
400 ON INTERVAL =40 GOSUB 1120
410 ON SPRITE GOSUB 1310
1000 '────── モジ ヒョウジ──────
1010 J$=CHR$(INT(RND(1)*26)+65)
1020 LOCATE 5,9 :PRINT J$ :INTERVAL ON :SPRITE ON
1030 I$=INKEY$:IF I$ <> J$ THEN 1030
1040 '────── スプライト イドウ────
1050 IF M=2 THEN 1090
1060 X=X-8:M=M+1
1070 PUT SPRITE 3,(80,209),11,3:PUT SPRITE 4,(X,Y),11,2:PLAY"S4M500O1C"
1080 GOTO 1010
1090 X=X-8:M=M-1
1100 PUT SPRITE 4,(100,209),11,2:PUT SPRITE 3,(X,Y),11,3:PLAY"S4M500O1C"
1110 GOTO 1010
1120 '────── タイム ルーチン ──────
1130 INTERVAL OFF :SPRITE OFF
1140 TI=TI-1 :DO=DO+1
1150 LOCATE 18,9:PRINT TI:BEEP
1160 IF DO<5 THEN 1280
1170  IF R=2 THEN 1240
1180    LOCATE 5,20: PRINT "┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬"
1200    X=X+8:IF X>231 THEN X=231
1210 PUT SPRITE 4,(0,209),11,2:PUT SPRITE 3,(X,Y),11,3
1220    R=2:DO=0
1230    GOTO 1275
1240    LOCATE 5,20 :PRINT "┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬"
1250    X=X+8:IF X>231 THEN X=231
1260    PUT SPRITE 4,(0,209),11,2:PUT SPRITE 3,(X,Y),11,3
1270    R=1:DO=0
1275 PLAY"L30O4EF"
1280 IF TI=0 THEN 1500
1290 SPRITE ON :INTERVAL ON
1300 RETURN
1310 '────── ヤッタネ ルーテン──────
1320 INTERVAL OFF :SPRITE OFF
1330 PUT SPRITE 3,(X,208),11,3 :PUT SPRITE 4,((X-20),208),11,2
1340 PUT SPRITE 1,(24,Y),11,1
1345 PLAY"L4O4G12O5C12E12G8.E16G4."
1350 LOCATE 8,14:PRINT "ランクガ アガリマス"
1360 LOCATE 8,16:PRINT "1 ヲ オシテクダサイ "
1370 I$=CHR$(49)
1380 A$=INKEY$ :IF A$<>I$ THEN 1380
1390 DEFINT A-Z:ST=ST+1:TI=200-((ST-1)*10):X=224:Y=144:M=1:DO=0:R=1
1400 PUT SPRITE 0,(0,209),14,4:PUT SPRITE 1,(20,209),11,1:PUT SPRITE 3,(40,209),
11,3:PUT SPRITE 4,(60,209),11,2
1410 CLS
1420 GOTO 260
1500 '────── GAME OVER ──────
1510 INTERVAL OFF :SPRITE OFF :PLAY"L30O3ABABABABA"
1520 LOCATE 8,12:PRINT "TIME OVER"
1530 LOCATE 10,14:PRINT "2 ヲ オシテクダサイ"
1540 I$=CHR$(50)
1550 A$=INKEY$ :IF A$<>I$ THEN 1550
1560 CLS
1570 GOTO 10
```

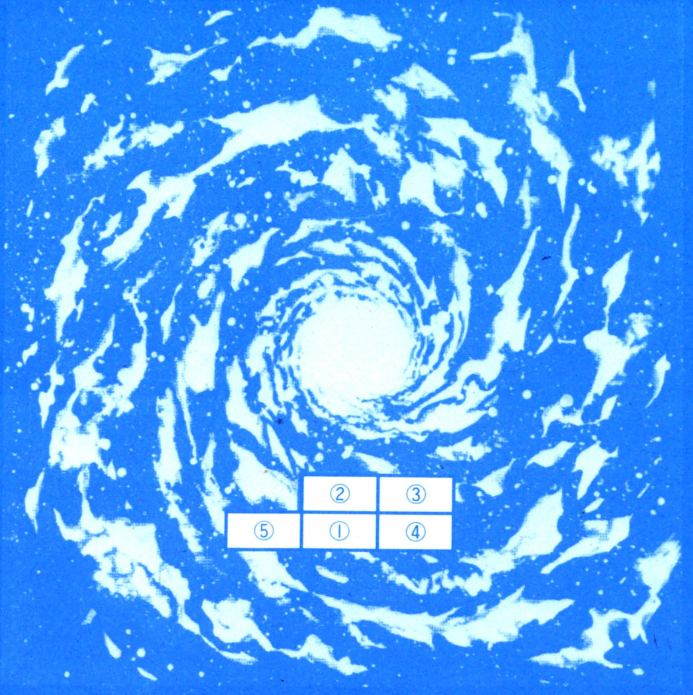
「メガ・オービス」の世界を広げ、発展させていくのはあなたです。「メガ・オービス」は読者の参加によって、はじめてより豊かな生き生きとした世界になることができるのです。
「メガ・オービス」の設定に基づくゲームプログラム、ストーリー、マンガ、イラスト、なんでもOK。どしどし応募して、編集室を投稿の山で埋めてください。もちろん、意見や希望も大歓迎です。あなたの参加を待ってます。

作品募集

MEGA ORBIS

メガ・オービスのドラマをつくりあげるのは、あなただ!!

キミのつくったゲームプログラム、ストーリー、イラスト、マンガを待ってるよ!



版図について

「メガ・オービス」では、1号から毎月、知的種族の版図（カラーイラスト）を分割して掲載しています。本号掲載分（88～89ページ）は、左図の⑤の部分です。
毎号の地図をつなぎ合わせていくと、やがて「メガ・オービス」の全体像が見えてくることでしょう。

特別大募集

「メガ・オービス」では、読者のみなさんによりよくこの世界を知っていただくために、種族ごとの詳しい紹介を行っていきます。
そこでみなさんから、各種族のメカやファッション等のデザイン、イラストを募集します。各種族のイメージをふくらませる作品を、どんどん送ってください。もちろん他の作品（プログラム、シナリオ、CG等）でもけっこうです。
なお、優秀な作品を送っていただいた方には、版図内の星をひとつさしあげます。あなたも「メガ・オービス」の住人になりませんか!?

投稿方法

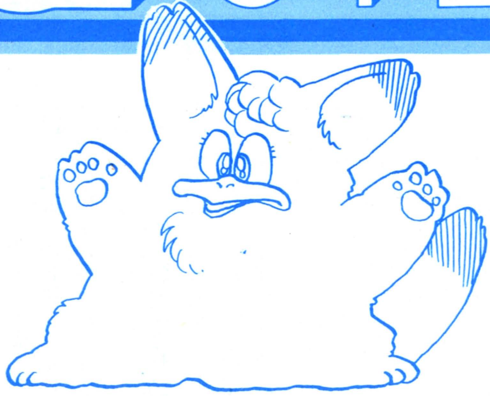
投稿作品は、原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとっておいてください。
●プログラムは、テープに入れてください。プログラムの内容の説明、遊び方は原稿用紙3枚ぐらいにまとめてください。
●原稿には必ず、対象機種、使用言語(以上プログラムのとき)、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください。
●あて先
〒102　東京都千代田区四番町2－1
㈱日本ソフトバンク・出版部
BEEP「メガ・オービス」係

QUIZ PANIC

クイズ パニック

らせんしりとり

出題 ドンファンI世

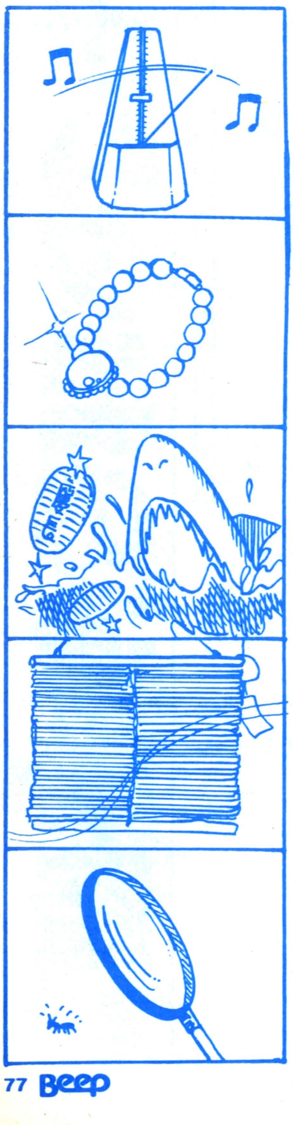


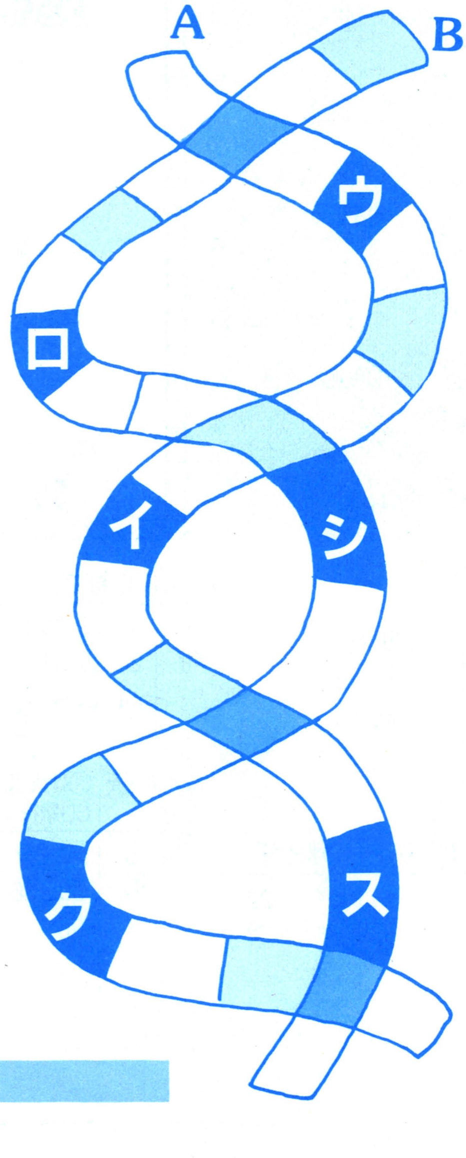
ややっ！ これは遺伝子DNAの二重らせんモデル！ なーんて生物学しているバヤイじゃない！（ちょっと難しかったかな？）

つまり下のA、Bの帯は、しりとりでつながっておりまして、どんなしりとりになるかはそれぞれのグループの絵が示すとおりであります。

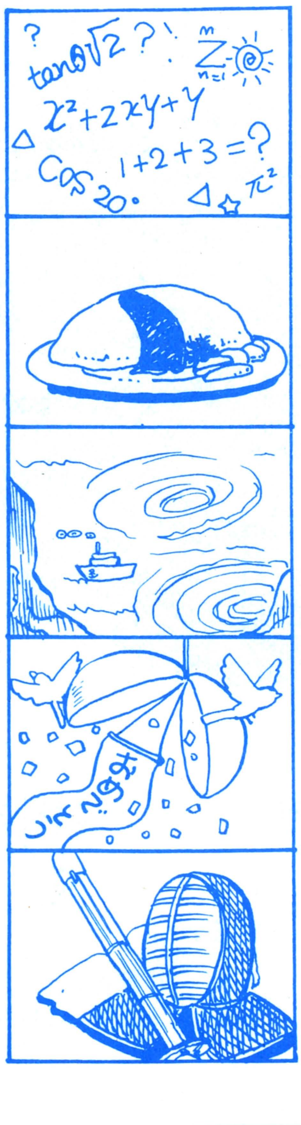
A、Bの重なった部分の文字を並べかえるとあるアニメの名前がでてきます。絵がどんなことばを表しているかをよく考え、しりとりを完成させて、そのアニメの名を当てて下さい。

B





A



QUIZ PANIC

ネムタ君の通学路



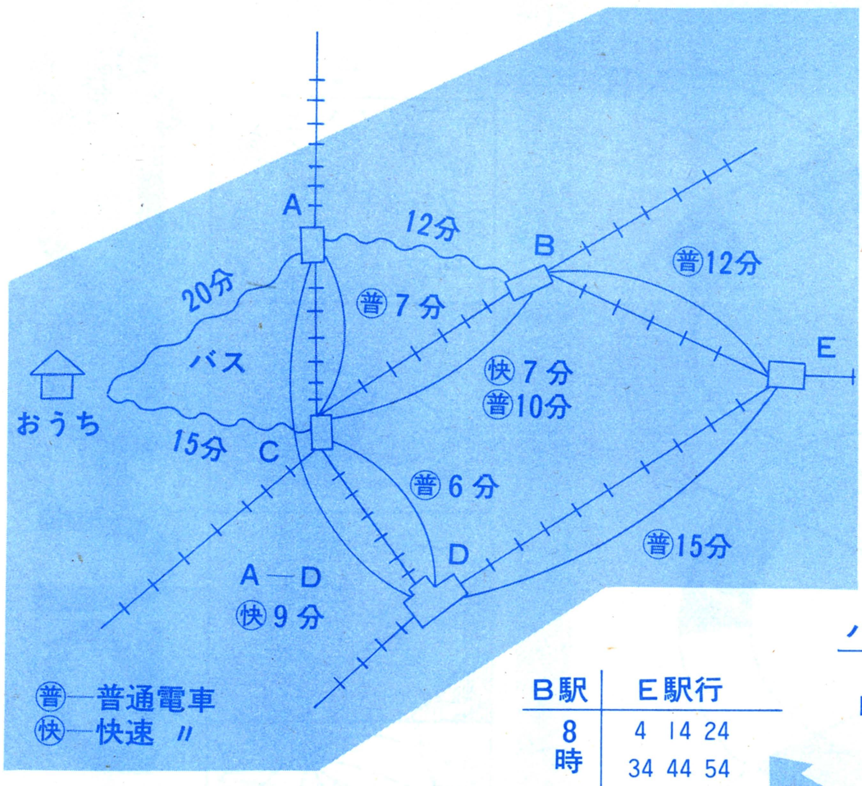
ネボ助のネムタ君は少し離れたE高校へ通っています。ところでネムタ君の家からE高校の最寄りのE駅へ行くには図のとおりいろいろな行き方があります。

そこで問題。図の所要時間と時刻表をにらみ合わせて、ネムタ君が一番遅くまで寝ていられるような行き方を考えてほしいのです。E高校の始業時間は8時30分。E駅からE高校への所要時間及びバス停と各駅での乗り換え時間は0分と考えます。またA—C—Dを通る快速電車はC駅には止まらないものとします(C—B間を通る快速電車は止まります)。

答は例のように発車時間とE駅への到着時間も書いてください。

〔例〕

7：12（家）
バス
7：30 C
7：40 D
7：55 E



バス	C駅行	A駅経由B駅行
7時	5 12 18 24 30 35 44 48 54	4 11 18 26 34 43 52 59

B駅	E駅行
8時	4 14 24 34 44 54

A駅	○は快速(C駅には止まらない) CD駅行
8時	④ 9 14 ㉓ 30 36 ㊸ 50 56

C駅	B駅行○は快速	D駅行
8時	1 ⑥ 11 16 ㉔ 30 36 ㊷ 49 55	2 12 22 33 39 47 53

D駅	E駅行
8時	3 7 11 16 20 24 28 32 35 40 45 50 55

3月号　解答編

1バグさがし正解(A)アナグラムプログラム

```
100 DEFINT A-Z:PRINT:D$=CHR$(&H22)
200 PRINT "INPUT STRING (EXCEPT SPACE OR ":D$;",";D$:")=";:INPUT A$:PRINT:GOSUB
500:B$="":INPUT "INITIALIZE NUMBER =";I:K=I:S=LEN(A$)
300 K=((K+I) MOD S)+1:C$=MID$(A$,K,1):IF C$=" " THEN K=K+1:GOTO 300 ELSE B$=B$+C
$:A$=LEFT$(A$,K-1)+" "+RIGHT$(A$,S-K)
400 IF LEN(B$)=S THEN PRINT B$:END ELSE 300
500 FOR I=1 TO LEN(A$):IF MID$(A$,I,1)=" " THEN PRINT "You use space-key ! ":PRI
NT "Use the other character ":RUN
600 NEXT I:RETURN
```

(B)素因数分解プログラム

```
100 DEFINT A-Z:DIM A$(9):PRINT CHR$(12)
200 INPUT "INTEGER NUMBER (NUMBER > 1)";B:IF B<1 THEN 200 ELSE PRINT:FOR I=O TO
9:A$(I)="":NEXT I:C=O:D=1
300 D=D+1:K=O:IF D>B/D THEN D=B
400 IF B MOD D=O THEN K=K+1:B=B/D:GOTO 400 ELSE IF K>O THEN A$(C)=STR$(D)+" ^"+S
TR$(K):PRINT A$(C):C=C+1
500 IF B>1 THEN 300
600 E=1:FOR I=O TO 9:IF A$(I)="" THEN I=9:GOTO 900
700 F=VAL(A$(I)):FOR J=1 TO LEN(A$(I)):IF MID$(A$(I),J,2)=" ^" THEN G=J+1
800 NEXT J:H=VAL(RIGHT$(A$(I),LEN(A$(I))-G)):E=E*F^H
900 NEXT I:PRINT:PRINT A$(O);:FOR I=1 TO 9:IF A$(I)="" THEN I=9 ELSE PRINT " *";
A$(I);
1000 NEXT I:PRINT " =";E:PRINT:GOTO 200
```

●逆アナグラムプログラムプログラム仙台市・西田秀樹君

```
1000 DEFINT A-Z:PRINT
1010 PRINT "INPUT STRING =";:INPUT B$:PRINT :L=LEN(B$):A$=STRING$(L," "):
     INPUT"INITIALIZE NUMBER =";I:K=I:S=LEN(A$):J=S
1020 K=((K+I) MOD S)+1:C$=MID$(A$,K,1):IF C$=" " THEN A$=LEFT$(A$,K-1)+LEFT$(B$,
     1)+RIGHT$(A$,S-K) ELSE K=K+1:GOTO 1020
1030 J=J-1:IF J=0 THEN PRINT A$:END ELSE B$=RIGHT$(B$,J):GOTO 1020
```

1、バグさがし

A　アナグラムプログラム

バグは特定の条件がそろわなければ発生しない。発見できただろうか。

実行時に入力する初期値(イニシャライズ・ナンバー)は文字列の組み替えを変化させるためのデータで、同じ文字列でもこの値を変えると出力文字列が変わる。この初期値が入力文字数マイナス1の場合、プログラムは無限ループに陥(おちい)ってしまう。これは300行で、I=S−1, K=Sの場合に、Kの値がつねに同じになってしまうからだ。

K=K+Kという書き方自体が不自然で、それだけでバグだと気づいた人も多いだろう。

K=K+1あるいはK=K+Iが正解、1以外の数字の場合は、その値と同じ文字数の文字列を入力した場合、無限ループに入ってしまう。

ところで、この逆変換をするプログラムを仙台市の西田秀樹君が送ってくれたので彼のリストを紹介しておこう。

B　素因数分解プログラム

正確な素因数分解はするが、検算結果が間違っている、というのがバグだ。あっさりとみつかって、かんたんなデバッグだったと思う。

バグは700行のMID$文が原因だ。たとえば"2∧3"という文字列を2の3乗として計算させてみよう。VALをとると"∧"の前の部分の値の2になる。"∧"の後の文字列だけ取って来てVALをとって3という値を得る。これで2の3乗という計算をさせることができる。700行のGの値は文字列中の"∧"のある位置を示しているが、その値で文字列の後だけを取ると、文字列の先頭に"∧"がついてしまい、VALをとると0になる。取る文字列の文字数を1少なくすればよいのだ。

700行　G=J+1　≪　または、

800行　H=VAL(RIGHT$(A$(I),LEN(A$(I))−G−1))　≪

両方とも正解

2、ゼニウソ!?

▼正解はC

まず、お札の数字とアルファベットの間に対応関係があることを見つけなければなりません。つまり数字の1、2、3、……、がアルファベットのA、B、C、……、と順に対応しているのです。そしてそれぞれのお札をながめてみるとC以外では、番号のいちばん左と左から3番目、右から2番目といちばん右の文字に、この対応関係が成り立っています。

したがってCがニセ札ということになるのですが、いささか難しすぎたようでした。

3、キーといて!

▼正解はパイプオルガン

8つの言葉はバスタオル、バタフライ、バレリーナ、バイキング、バンパイア、バグパイプ、バンガロー、バンテージ。

クイズパニック当選者

▽BEEP特製トレーナー

1バグさがし

Ⓐアナグラム……正解者6名

宮城県仙台市・西田秀樹、京都府京都市・横山哲也、神奈川県横浜市・樋口浩之

Ⓑ素因数分解……正解者7名

大阪府寝屋川市・加納武城、愛知県安城市・野村武司、京都府京都市・榑林俊樹

2ゼニウソ!?……正解者6名

愛媛県大洲市・高野智道、埼玉県北埼玉郡・新井誠司、神奈川県横浜市・加藤芳治

3キーといて!……正解者158名

青森県三沢市・茶田平博二、兵庫県芦屋市・神野善則、東京都板橋区・石山徹

応募方法

ハガキ(アンケートハガキは不可)または便せんに、住所・電話番号・氏名・年齢・学年(職業)と、クイズ名を明記したうえで解答してください。締切は昭和60年5月8日(必着)。発表は7月号の当コーナーで。

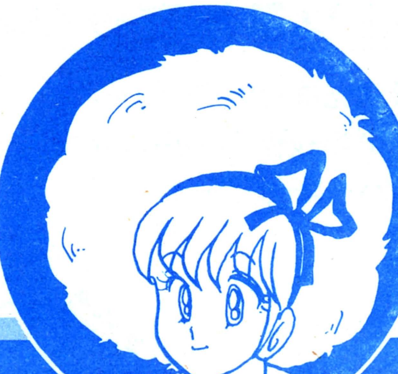
送り先　〒102　東京都千代田区四番町2—1

(株)日本ソフトバンク出版部

BEEP編集室

「クイズパニック・5」係

正解者のなかから抽選で6名(各クイズ3名)の方に、BEEPトレーナーをプレゼントします。(サイズMまたはLを明記してください)



CENTURY

摩訶不思議 を がよむ!

MSX対応 スペースリーダー

好評発売中



音·の·出·る·絵·本·付

1本のバーコードリーダーがあれば、ソフトは、もう、雑誌を買う気軽さ。バーコードの上をなぞるだけで簡単にプログラミング。ゲームソフト、スモールビジネス、ホームユースなど利用範囲自由自在。そんな夢のバーコードシステムがついに誕生しました。

ディスク、ROMカートリッジ、カセットテープに次ぐ第四のメディア「MSX対応バーコードリーダー&ソフト」。これは、コンピュータ·ワールドに新風を吹き込む、ソフトの革命児です。



●仕様

製品名:バーコードリーダー
型　番:CBR-01
対応機種:MSX
価　格:26,000円
ソフト:音の出る絵本付

ソフトブック発売予定

- ■幼児向け教育ソフト
- ■小学校低学年用学習ソフト
- ■バーコードゲーム
- ■家計簿
- ■カロリー計算
- ■パソコンゲーム

etc.

バーコードプリント打ち出しシステム
MSX-BIC 定価 160,000円

バーコードが自由にプリントアウトできるMSX-BICをオプションにて販売いたします。詳しくは下記までご連絡下さい。

バーコードソフトアイデア募集中

スペースリーダーは、パソコン第四のメディアとして無限の可能性を秘めています。あなたのアイデアで、その未来を開拓してみませんか。小さなひらめきを待ってます。

CENTURY PLANNING

センチュリープランニング株式会社
東京都千代田区神田神保町1-57-1(花月館ビル4F)/〒101
電話(03)293-5227(代)

THE FIRE CRYSTAL

LEGACY & LEGENDS シナリオII

モンスター&マジックマニュアル

by アルフレッド



ILLUST / MAMORU YAMAMOTO

閉ざされていたテンプルの扉が開くとき、オニキスの戦士たちに新たなる戦いが始まる！

寺院の呪い

謎の町「ウッロ」……。その一角に、誰も入ることが許されない寺院がひっそりと立っていた。その扉は長いあいだ閉ざされ、建物は老朽化していまにも崩れ落ちそうだった……。

ブラック・オニキスの戦士たちは、その使命を終え、ウッロの町でひとときの休息を楽しんでいた。

そんなある日、寺院の前を通った戦士は、その扉が音もなく開くのを見た。そしてその内部からは、今まで感じたことがない、不思議な「力」が感じられた。

そのとき、背後からひとりの老人が近づいてきて、こう語った。

「テンプルは待っている。もし、あんたが幻の秘宝を求めるのならだがね……。その秘宝『炎の水晶』を手に入れることができたら、古代伝説の秘密を知ることができるのじゃ……」

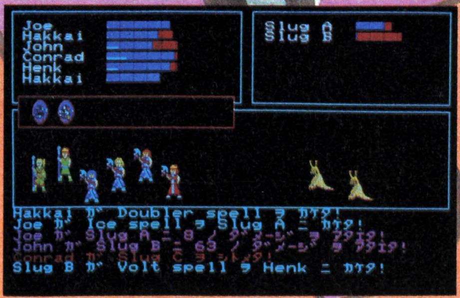
戦士たちは、だれからともなくうなずいた。

「どうやら行く気になったようじゃな。それなら教えてあげよう。ファイヤークリスタルはいくつかあるんじゃが、そのすべてを支配できるのは、たったひとつだけなんじゃ。そして、それを手に入れた者だけが、真の『炎の水晶』の使い手となれる……。しかし、ひとつでもファイヤークリスタルを手に入れることができたならば、『炎の水晶』はあんたを導くだろう……その場所へ。だが、そのひとつさえも大いなる犠牲がなくては、手に入らんだろう……。知恵を使うんじゃよ。オニキスのときのように、簡単にはいかんぞ」

戦士たちが老人に近寄ろうとしたとき、突然老人の姿がぼやけ、しだいに形を変え大きな顔のような石像となり、静かにすべるように寺院の闇のなかに消えていった。

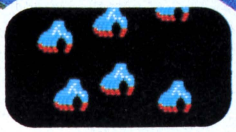
戦士たちは、新たなる戦いのときを感じはじめていた……。





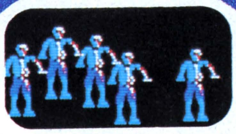
モンスターマニュアル

BEWARE OF THE DARK



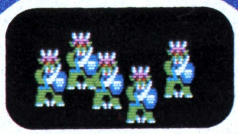
広げた大きさが50センチほどもあるこの大きな「手」は、空中にいきなり現れ、次々と侵入者に襲いかかり、頭を握りつぶそうとする。弱点は爪で、５本の爪を割ることができれば倒せる。

TALONS
タロンズ



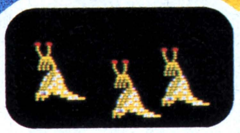
その名のとおり、アンデッドモンスターである。この「歩く死体」はテンプルの魔力を受け、テンプルに入っている勇者たちに襲いかかり、次々とグーニーを作り出している。

UNDEAD
アンデッド



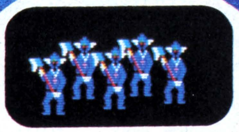
性格は臆病ものなので、こちらが強いときはすぐに逃げて行ってしまう。本来は小鬼の一種で、いたずら好きなだけの小動物だが、テンプルの持つ魔力で狂暴化したものと思われる。

GREM
グレムリン



もとは普通のナメクジであったが、テンプルの魔力により、このような巨大なモンスターになってしまった。動きはにぶいが、強い力と体を守る特殊な粘液を持ち、かなり手強い相手だ。

SLUG
スラッグ



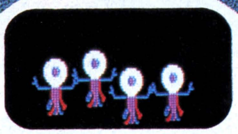
地下１階では、攻撃力がいちばん大きなモンスターである。テンプル・ガードの魔法がかかっているため、特殊な「場」で守られているが、体力が小さいので戦いやすい相手かもしれない。

AXEMAN
アクスマン



これは人間に殺された犬たちの思念が地獄に実体化し、その恨みをはらすべく、この世に出てきたモンスターである。狂暴ではあるが、額の角が弱点である。

DEVDOG
デビルドッグ



この「目」は、もともと自分を作った主人である「大魔術師」の命令だけを聞くものであったが、主人がいなくなった今、入ってきた者に次々と襲いかかるモンスターになってしまった。

CORNUS
コーナス



名前は兵士の意味のグラントからきている。本来はオークの亜種で、下等な動物である。下に行くほど多数で襲ってくるが、１匹ずつかたづけていけば、それほどの危険はない。

GRUNT
グラント



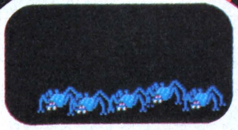
本来人間になるはずであったこのシミアンは、直立したところでその力を魔界に見込まれ、モンスターとして進化してしまった。大きなものでは、まれに３メートルを超すものもいる。

SIMIAN
シミアン



鎌のような両刃の剣を持ち、決して足音をたてることのない彼らは、テンプル地下迷宮の「暗殺者」である。長年地下迷宮に住んでいたため、現在では魔法が使えるようになっている。

ASASIN
アサッシン



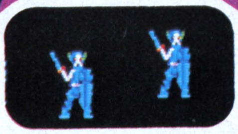
テンプルの魔力にひかれ、呪いのかかった死体の血を吸っているうちに巨大化してしまったダニだ。体長が30センチ以上もあり、地下の３階あたりに巣があるらしい。

TICK
ティック



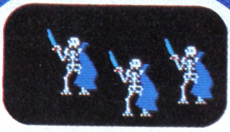
これはハリネズミの一種である。テンプルが現在のようにさびれる前は、僧侶たちのペットとして飼われていたのだが、いまは、えさとして人間を食べるモンスターになってしまったのだ。

RODENT
ローデント



これは、アンデッドモンスターである。元来は、つい最近までファイヤークリスタルを探していた戦士なのだが、アンデッドモンスターに体を乗っとられてしまったものと思われる。

GOONE
グーニー



名高きテンプル・ガードである。いっけん普通のガイコツ男だが、体の各部の骨は狼男、ハーピー、レプトルなどの死骸で作られており、その強度は鉄以上である。

GUARD
ガード



スペクトはゴーストやファントムと同じく、幽霊の仲間で、暗がりからスーッと現れ背後から人間を襲う。その姿は、青白く光るローブの奥にかくれていて、見ることはできない。

SPECT
スペクト



鋭いくちばしと、力強い翼を持った、古代の鳥類（は虫類？）に近い鳥である。すばやい動きにほんろうされると戦いが長びき、小さな傷をあちこちに負うことになるかもしれない。

DTETYL
ディテティル



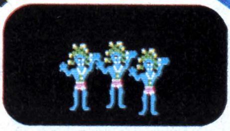
身長2～3メートルのは虫類である。体に似合わず動きは俊敏で、とくに手を大きく横にふり、そのままうしろを向きしっぽで攻撃というコンビネーションアタックの威力は絶大である。

REPTLE
レプトル



かん高い声でさけびながら上から襲いかかり、刃物のように鋭い腕で、どんな厚いアーマーも切り裂いてしまう。さらに、その羽からまきちらす毒粉を吸い込み、体が麻痺することもある。

SCREE
スクリー



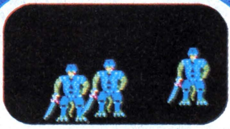
頭にヘビがはえている彼らの名の由来はゴーゴン3姉妹（体の一部がヘビであった、ステノ、エウリアレ、メデューサのことで、姿を見た者は動けなくなり体が石になったという）である。

GORGON
ゴーゴン



巨大なカマキリ。もともと肉食だが、とくに人肉を好むようになった。その巨大なかまは、バトルアクスなみの威力を持ち、固いキチン質の外皮はタバード以上の防御力があるといわれている。

MANTIS
マンティス



リザードマンは、トカゲの生命力と人間の狡猾さを持った「トカゲ男」である。このモンスターは、天然の鎧ともいえる非常に固い角質化した皮膚を持っている。

LIZMAN
リザードマン



巨大なイナゴである。ただし、長いテンプルでの暮らしが、このイナゴに知性を与えてしまった。そのしっぽから毒液を出し獲物をしびれさせ、眠らせてから食べてしまうのである。

LOCUS
ローカス



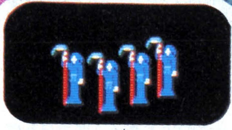
見かけは小ぎれいな格好をしているが、内に秘めた邪悪な心は他に比べるべくもない凶悪な魔法使いである。彼の魔力の源は人の死によって作られ、人の苦しみによって増幅される。

HERTIC
ヘラティック



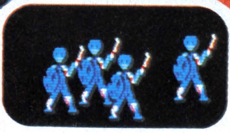
彼らは3つ（ＴＲＩ）の頭を持ち、体が木（ＴＲＥＥ）でできているため、トリーマンと呼ばれる。体液は真赤な血だが、体内でこれを作れないため、人間の血を吸うのである。

TRIMAN
トリーマン



リーパーは地獄の刈り入れ人である。その特製の大鎌で刈り込むものは、人間の首であり魂である。迷路から脱出できなくなった戦士に襲いかかり、その魂を地獄に持って行こうとするのだ。

REAPER
リーパー



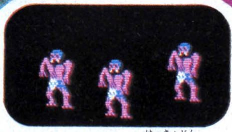
ソウルは殺された戦士の魂であるといわれている。リーパーに殺され地獄に連れていかれた戦士の魂は、生前の自分の体重と同じ重さの戦士の眼球を集めるため、現世に現れるのだ。

SOUL
ソウル



ハーピーは鳥の一種で、人間を常食としており、巣はその残りの骨で作られる。そして、人間を襲うときだけ群れをなし、すばやい動きで飛び回り、魔法を使うこともある。

HARPY
ハーピー



これは、ケーブマン（穴居人）の一種である。彼らが戦士たちを襲うのは、狩りのためであり、自分たちのなわばりを守るためである。皮膚は日光をあびたことがないので紫色をしている。

TROG
トロッグ



これは、地獄のモンスターたちの王である。その凶悪な姿を見ただけで戦意を失い、目を見たものは、吸い込まれるように自分の武器で自らの命を断ってしまうという。弱点はない。

BALROG
バルログ



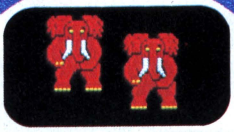
聖者のような姿をしているが、見かけで人をだます凶悪な魔法使いである。彼らの力の源は「座のチャクラ」であるといわれ、その姿からはき出すプラーナは悪の権化であるといわれる。

KISHNA
キシュナ



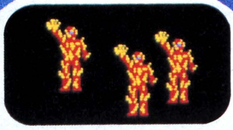
スピリットも幽霊の一種で、大勢で戦士をとり囲むようにいきなり地面からわき出て、戦士の足をつかみ、地面のなか(地獄)へひきずり込もうとするのである。

SPIRIT
スピリット



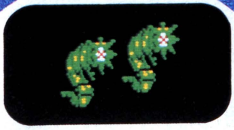
この象人間を造ったのが何者であるかさだかではないが(一説にはバルログであると言われる)、かなりの広範囲で見かける。ヒューファは戦闘のための生物で、動きは非常にすばやい。

HUPHA
ヒューファ



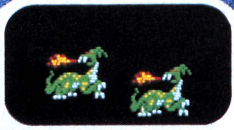
バルカンは「炎の民族」である。彼らは火を自在に扱うことができ、自らのように「聖なる炎」で体をつつまれていないものをいみ嫌う。床から炎が上がったりしたら要注意である。

VULCAN
バルカン



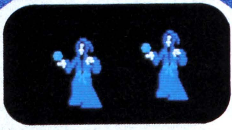
巨大ないもむしのような生物である。動きはのろいが、口から出す粘着性の液体は、動物の体をとかしてしまう。これは、タンパク質を分解するものなので、肌にかかるとダメージは大きい。

WORM
ウォーム



サーペットはドラゴンの幼虫である。まだドラゴンパピーにもなれないこのモンスターは、生後1年ぐらいだろう。非常に弱い。ただし、ドラゴンとしてであって、テンプルのなかでは最強だ。

SERPET
サーペット



シャーマンとは、元来シベリアの奥地で呪術を行っていた魔法使いの集団だが、いまは排他的な魔法使いの集団すべてを指すようになった。その光る目は、悪魔の目であると言われている。

SHAMAN
シャーマン



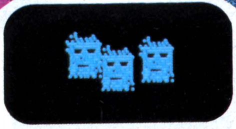
元来、魔法使いを支配しているものは「愛と狂気」だが、狂気が強くなり、攻撃的な能力だけを持ってしまった魔法使いである。もとは、クリスタルを探していた魔法使いなのだ。

MAGE
メイジ



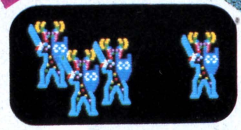
地下迷宮は非常に暗い。明かりを持っていないとモンスターの姿を見ることはできない。しかし、このアイズは明かりを持っていても姿は見えない。ただぼんやりと目が見えるのである。

EYES
アイズ



巨大な顔面像である。オラクルのような精神体が、現世に現れるときの形だが、その魂は堕落しきっている。オラクルの力の源は善であるが、このマスクの力の源は悪である。

MASQUE
マスク



これは、テンプルの魔力によって、別次元から呼びよせられた生物である。このミスティックは、捕らえることはできないし、死体は液体になってしまうので、詳しいことはわかっていない。

MYSTIC
ミスティック

ウツロ・インにて

村人の話より……

「アミュレットにはたくさんの種類があり、そのすべてに不思議な力があるらしい……」

「すべてのアミュレットは、持っているだけでその力を発揮する。なかには、持っているだけで、キズをなおすアミュレットもあるらしい……」

「スレイヤー・タイプのアミュレットを持つと、その特定のモンスターに対する攻撃力がふえる…」

「……とにかく、オラクルを見つけることからはじめろ……」

「……魔法のランプを持つと……」

「宝石はひとつじゃない……そのすべてを集めて……」

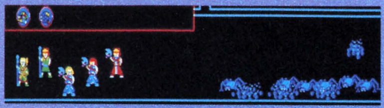
12の魔法



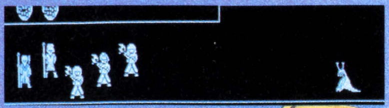
AQUA
水の精の力を借り、相手を攻撃する、アクア



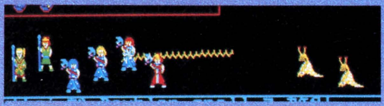
SPINNER
粘液で相手の動きを止める、スピナー



SONIC
超音波で壁や岩盤を崩し落とす、ソニック



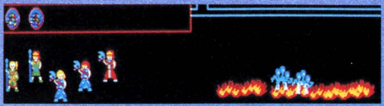
TERROR
相手に恐怖感をいだかせる、テラー



VOLT
空電を集中し、稲妻として放つ、ボルト



MALLOCK
魔法の爆裂球、モーロック



FIRE
炎の陣で相手を包み、焼き殺す、ファイヤー



CLOUD
混乱の霧、クラウド



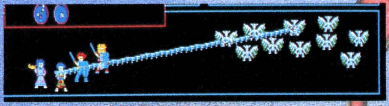
SUNRAY
光のエネルギーの全開放射、サンレイ



FLAME
強力な火炎放射、フレーム



MAGMA
地面から溶岩を吹き出させる、マグマ



ICE
絶対零度の氷結気流、アイス

L&Lシリーズ　新作進行中

B・P・Sの次回作は、アリーナ編（題未定）となることが、ほぼ決まりました。ゲームのおもな内容は、アリーナ（闘技場）での1対1のバトルで、システムとしては、1ターンを10のマイクロ・ターンに分け、そのマイクロ・ターンを移動、攻撃、防御などの行動にふりわけて、ゲームを進めるというものです。

たとえば、レベルが高かったり、DEXの大きな戦士は、弱い戦士が3マイクロ・ターンかかる「武器ふり上げ」という行動を2マイクロ・ターンで終わらせたり、移動はすべての戦士が5マイクロ・ターンかかる、というふうにシミュレーション性の強い思考型のゲームになる模様です。う〜楽しみじゃ。ただし、このゲームは、L&Lの番外編となりそうです。

そして、待望のL&LシナリオⅢは、アウト・ドア編（題未定）。とうとうウツロの町のゲートから外へ出て、伝説の謎を解く旅へ出発するのです。画面も、かなり斬新なアイデアを取り入れ（絵コンテを見せてもらったのですが、極秘なのでまだ発表できません）、魔法使いもホワイト・タイプ（キズをなおしたり、話し合いなどを有利に進められるようにする魔法）が登場する予定です。

※なお、B・P・Sは、昭和60年2月18日をもって、X1バージョンのブラック・オニキスの賞品（シナリオを解いた人先着100名にプレゼントされる本物のオニキス）の発送を中止しました。（詳しくはB・P・Sへ）

魔法とアイテム

「魔法」

魔法は、ファンタジー・ロールプレイには欠かせないものです。魔法があることによって、ロールプレイの世界にかなりの「幅」をもたせることができます。

魔法には、攻撃用、防御用、移動用などいろいろな種類がありますが、あらゆる種類の魔法を使える魔法使いというのは、あまりありません（あっても、ロールプレイの世界では、あまりおもしろくないのです）。

ふつう、一般の魔法使いに一定して言えるのは、「刃物を持てない」ということです。それは、魔法自体が光を嫌う（暗いところではなにも見えない→なにがおこるかわからない→考えられないことがおこるかもしれない→魔法があるかもしれない）に対して刃物は光るということもありますが、刃物は炎で鍛えられてる→火で清められている→魔物を追い出している→魔法の入る余地がない、ということも関係しています。そのため、刃物や鎧のように鍛えた鉄を身につけていると、魔力が弱まると考えられているのです。

「アイテム」

ロールプレイには、必ずアイテムというものがあります。

そのなかでも、いちばんポピュラーなものは、ウエポン・アーマーのたぐいです。そして、同じ種類でも値段によって価値がちがうのがふつうです。

価値というのは、たとえば威力であり、防御力ですが、値段というのは金貨だけでなく「苦労」というものも含まれます。

たとえば、1G・Pで買えるナイフは、相手に2のキズを与えられるとすれば、10G・Pで買えるソードは同じ力で戦っても5のキズを与えることができたりするのです。

「マジック・アイテム」

以上の図式にあてはまらないのが、マジック・アイテムです。

マジック・アイテムは、苦労すればそれなりの価値があるものが手に入ることもあれば、非常に簡単に、おそろしいほど価値のあるものが手に入ることもあります。

たとえば、モンスターと戦って「マジック・ナイフ」を手に入れたとしても、この「マジック・ナイフ」は、1の威力しかなかったり、6の威力をもっていたりするのです。また、あるロールプレイのシナリオをやりとげるのに、どうしても必要なマジック・アイテムが、通路のド真ん中にいきなり落ちていたりもするのです。



X１ターボも走る!!

X１テクニカルマスター

Ｂ５判　300頁　2500円　(〒300円)

ストラッドフォードC.C.C.著

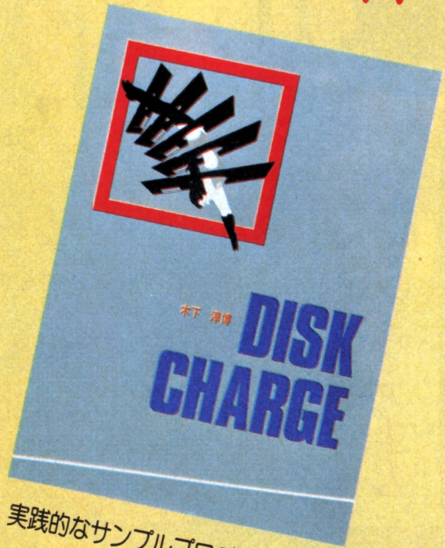
発表以来，さまざまな話題を投げ，パソコンのイメージを変えたＸ１シリーズ(Ｘ１，Ｘ１Ｃ，Ｘ１Ｄ，Ｘ１ターボ)。このＸ１シリーズの多彩な機能を存分に発揮させるために開発された「SHARP HuBASIC」を平易に解説。

はじめてコンピュータにふれるという方から，ある程度BASICを知っている方までを対象に，Ｘ１シリーズ入門から簡単なマシン語までを，実際の例を挙げながら少しずつ確実に理解が深まるよう構成されています。また，新製品〝Ｘ１ターボ〟もまずはこの１冊で。

内　容

１：Ｘ１にさわってみないか/２：HOW to タッチＸ１!/３：プログラムを作ろう/４：Ｘ１おもしろグラフィックス/５：ビジネスセクレタリー/６：Ｘ１と遊ぼう/７：Ｘ１ミュージックハウス
８：Ｘ１機能のいろいろ/９：機械語も使えます
〈付録〉
便利情報「らんだむめも」／エラーメッセージ便利表／キャラクタコード表

大好評
発売中



実践的なサンプルプログラム満載!

DISK CHARGE

Ｂ５判　216頁　1800円　(〒250円)

木下　淳博著

ディスクのないパソコンはただのゲームマシン。でも，いざディスクを使うとなると，DISK BASIC のマニュアルだけではどうにもなりません。そこで本書では，まったくDISK BASICの予備知識がない方でも，すぐにプログラムが組めるように，最初から実用的なサンプルプログラムを多数示しながら解説を進めています。

内容は，シーケンシャルファイル，ランダムファイルの基礎から，データ構造，ソーティング，データ圧縮に至るまでをフォローし，単なるプログラミング技術のみならずデータ処理技術についても，より実践的なレベルでの理解を深めます。

100%DISK BASIC活用の書

発行
問合せ先　**日本ソフトバンク出版部**　☎03(261)4095　〒102 東京都千代田区四番町２－１



「RPGなんて大嫌い」という君に送る。

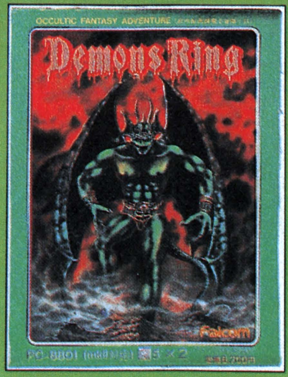
得意の日本ファルコム的シナリオをベースに、精通しているアップルのソフト、国内のソフトの美味しいところを加え、時間をかけじっくり煮込んだ自信作だ。(中略) RPGというなんとなく難しく肩がこりそう、そんな人にも気軽に楽しめちゃうのが、アクションRPG「ドラゴンスレイヤー」なのだ。(中略) ドラゴンスレーヤーは、アクションとRPGをうまくミックスしたクスロオーバーRPGということだ。　ログイン(59' 11月号)

RPは難しい、なんて固定概念をもった人もいるけど、この「ドラゴンスレイヤー」は心配無用。操作はいたって簡単。プレイしながらゲームを憶えてしまう。
ポプコム (59' 10月号)

ドラゴンスレイヤー
Dragon Slayer
A new type real time role-playing game by Falcom

PC-8001mkII SR、PC-8801/mkII/SR
FM-7、NEW7/77
★テープ版 ¥4,800
★3.5"ディスク版/5"ディスク版 ¥7,200(〒各300)
X-1
★テープ版2本組 ¥5,900
★3"ディスク版/5"ディスク版 ¥7,200





驚異 瞬間画面出力!

デーモンズリング(魔王の指輪)

デーモンズリングを越えるのは、ファルコムアドベンチャーしかない!

●なんと0.6秒画面表示
PC-9801 ……………… 5"ディスク(2D)
PC-9801F ……………… 5"ディスク(2DD)
FM-77 ……………… 3.5"ディスク
●1秒台による画面表示
PC-8801mkII ……………… 5"ディスク
FM-7/NEW7 ……………… 5"ディスク
※各ディスク2枚組(2DDは、1枚組)　定価 ¥8,700(〒300)

「デーモンズ・リング」のめくるめく「速さ」には、いたく感激ものである(中略)ニッポンの技術は、すごいと感嘆させるやらで、しばらくはゲームの進行はそっちのけで、キタ「おお」、ヒガシ「おおお」、ミナミ「あお」、ヒガシ「うあお」と酔いしれていた。
遊撃手 (59' 10月号)

ゲームを盛り上げているのが、超高速画面出力の威力。1枚平均1秒半で表示するというからスゴイ。bit単位に画面データを圧縮し、自社開発のDOSで高速転送しているようだ。このおかげでプレイヤーの想像力も速度を増して面白くなったのうえない。春一番の衝撃だ。　ログイン (59' 5月号)

アドベンチャーとしては、テキストタイプとしても通用するぐらいの出来で、画面出力も早いし、私はこのアドベンチャーを高く評価しています。一度プレイしてみる価値はありますよ。　Pio (59' 6月)



「新パッケージ」で女子大生も新・学・期

女子大生プライベート

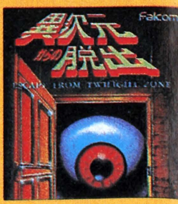
PC-8801 5"ディスク版 ……… ¥6,200
テープ版 ……… ¥4,200
PC-9801 5"ディスク版(2D) ……… ¥6,200
PC-9801F 5"ディスク版(2DD) ……… ¥6,200
FM-7 5"ディスク版 ……… ¥6,200
FM-7 テープ版 ……… ¥4,200
FM-77 3.5"ディスク版 ……… ¥6,200
(〒300)

一言「リアルだ…」今までのアダルトソフトは、グラフィックのエロティシズムに関してはイマイチだったんですよネ。女子大生のあられもない姿にボクは完全にマイっちゃいました。遊撃手(59' 7月号)

テープ版3800円で、東西南北4方向に動き回ることができる。描画速度が速い。中間色を使ったグラフィックがきれい。途中でテープをロードする煩わしさがないなど、ゲームデザインとプログラムの質は折り紙付きで保証できるのだ。
ログイン (59' 10月号)

ESCAPE FROM TWILIGHT ZONE 異次元からの脱出

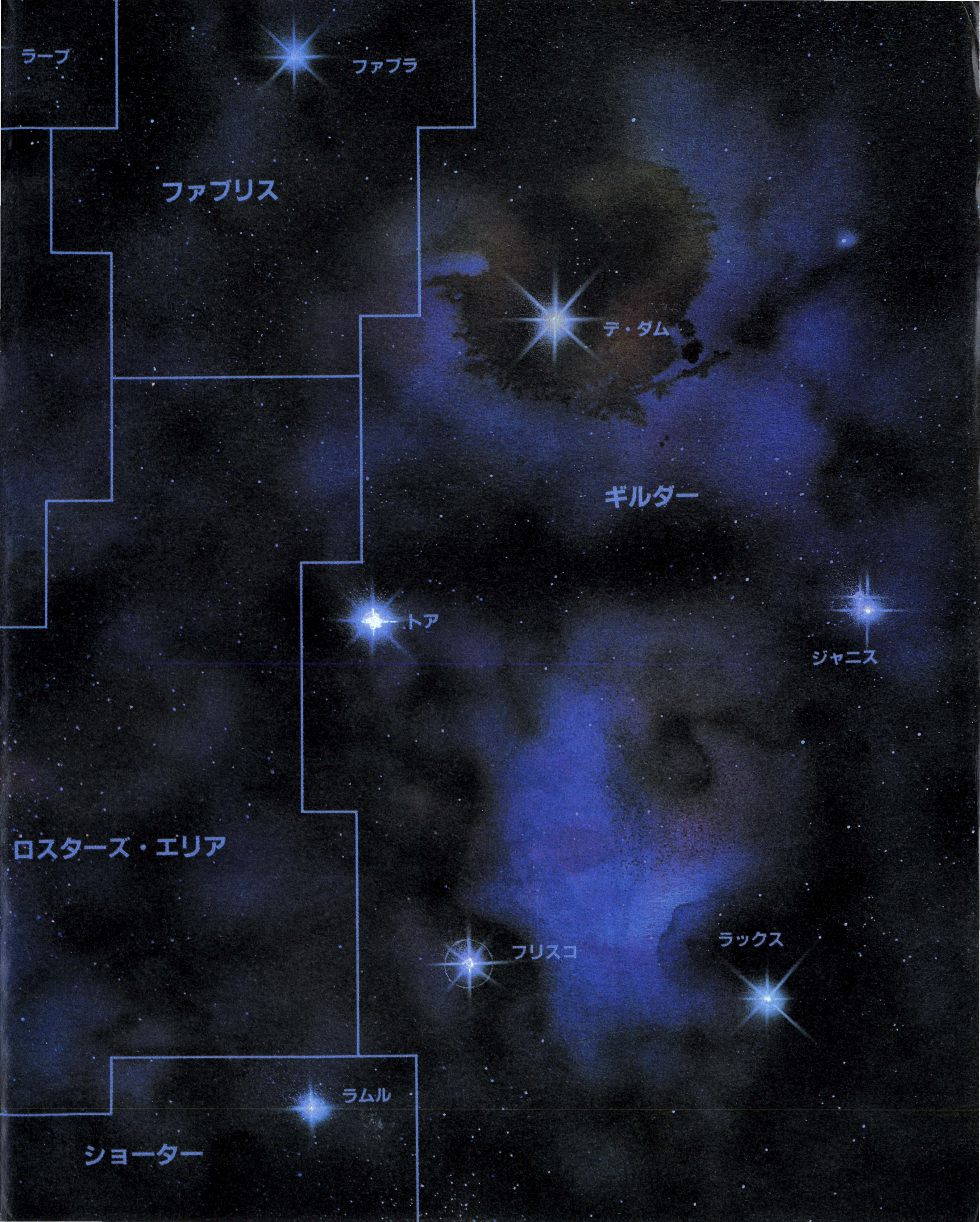
FM-7 テープ版 ……… ¥3,800
FM-7 5"ディスク版 ……… ¥5,800
FM-77 3.5"ディスク版 ……… ¥5,800
(〒200)

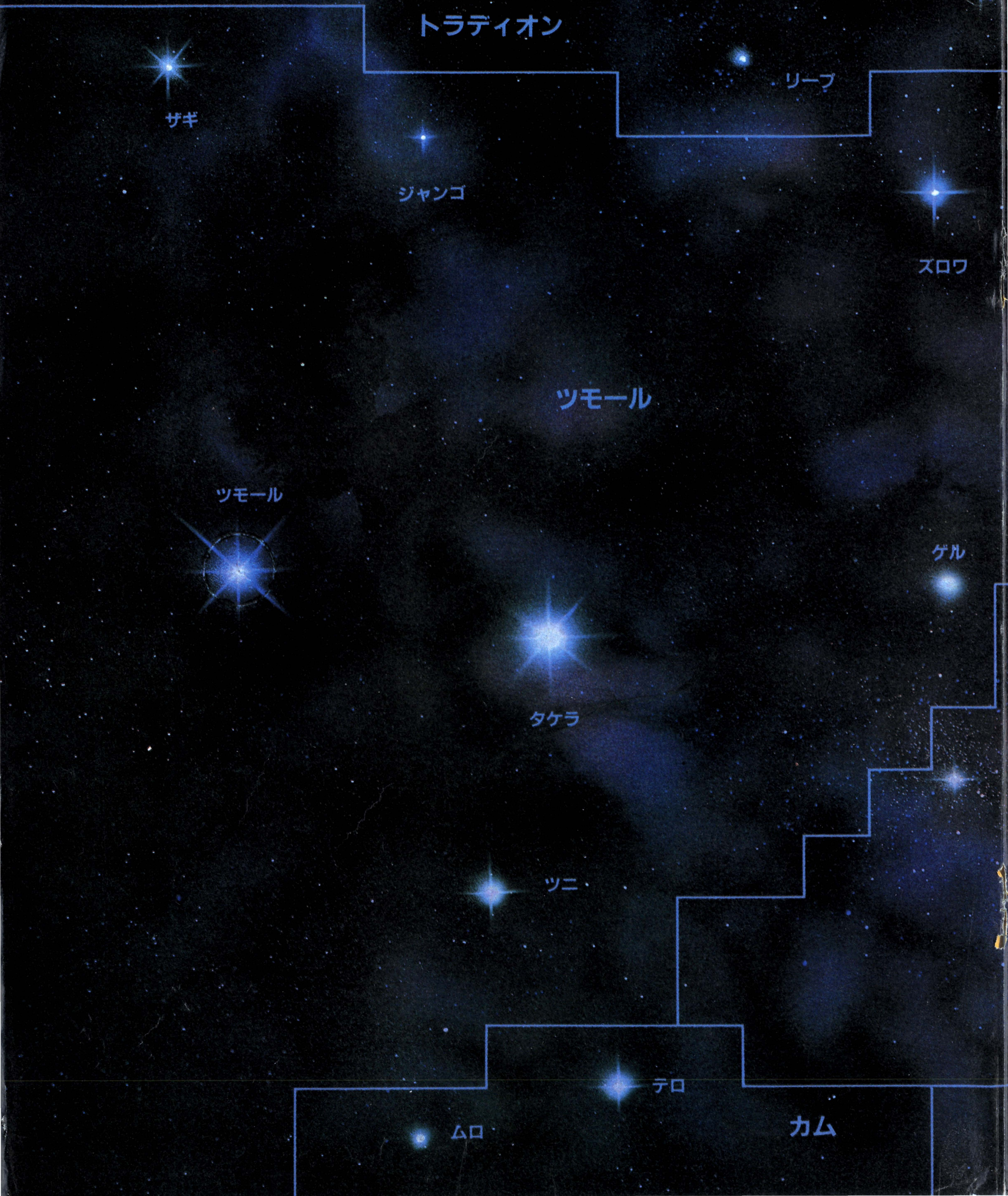


応援します。

日本ファルコム株式会社

※通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で当社BEEP係宛までお申し込み下さい。
〒190 東京都立川市柴崎2-2-19カトービル ☎0425(27)4121(代)


ラーブ
ファブラ
ファブリス
テ・ダム
ギルダー
トア
ジャニス
ロスターズ・エリア
フリスコ
ラックス
ラムル
ショーター


トラディオン
サギ
リーブ
ジャンゴ
ズロワ
ツモール
ツモール
ゲル
タケラ
ツニ
テロ
ムロ
カム

namco DRAGON BUSTER



今、ビデオゲームファンの間では注目の的であり、ゲームセンターでの人気も急上昇中の、アクション・ロールプレイングゲーム「ドラゴンバスター（ナムコ）」。キミはもう、やっているかな？　先月号では、原稿の締切がドラゴンバスター発売直後だったために、あまりくわしくは書けなかったんだけれども、その分今月は、ゲームの中身などについて（とくに「魔物」について）、くわしく触れることにしよう。

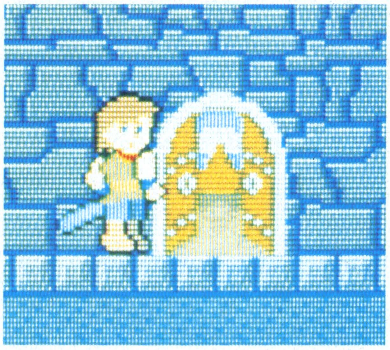
文／氷水芋吉

マモノゾロゾロ

ドラゴンバスターでは、10数種類の「魔物（まもの）」と呼ばれる敵がいて、それぞれが違った性格を持ち、違った動きをするわけなんだ。今回は、名ワキ役である、この「魔物」について重点的に解説することにしよう。

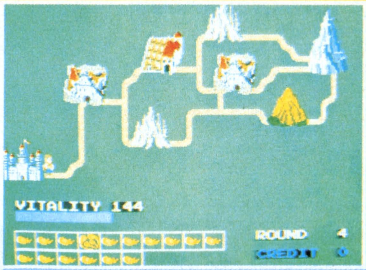
●スネーク

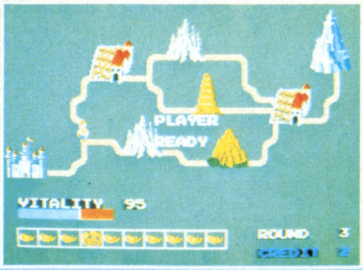
ドラゴンバスターは、スネークに始まりスネークに終わる……かどうかは知らないけれど、スタート時から、後々まで出現する蛇（へび）は、はっきりいって弱いけれど、まあ、コイツは言うならば魔物の基本。軽くみないで、キチンとやっつけよう。とくに、飛びかかってくる蛇は、かみつかれたらヤッカイだからネ。かみつかれたら、あわてずに振り払うか（10ヤードファイトみたいに）、手近のルームガーダーを倒せばいいだろう。

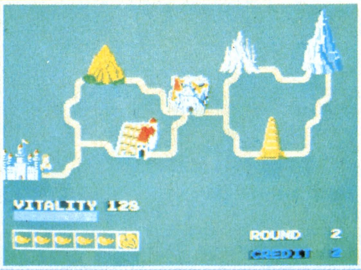


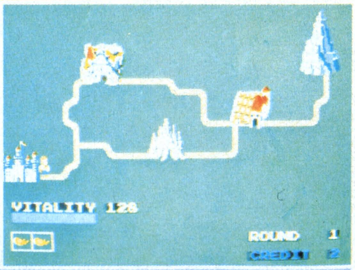
「やっと一ヵ所クリアだ。だけど、ドアのすき間からは、別の山が遠くに見えている。いったい、いつになったらお姫さまに会えるんだろう……」と、ひとり孤独な戦士であった。なんちゃってー。

ラウンド4 ● ラウンド3 ● ラウンド2 ● ラウンド1

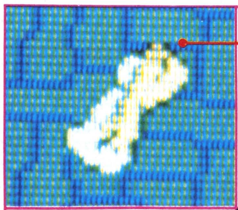






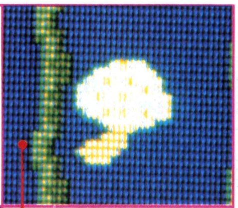


マジックアイテム



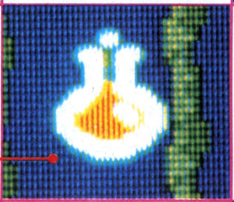
スクロール

スクロールとは、巻物のこと。これを取ると、ファイヤーボールの数がひとつ増える。ファイヤーボールには、普通の(直進する)ものと、スペシャルファイヤーボール（うずまき状に飛ぶもの）とがある。



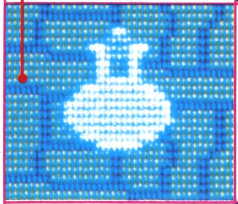
きのこ

これを取ることによって、バイタリティの上限値が16だけアップする。1ゲーム中には、8個より多くは現れない。つまり、バイタリティは、最高で256になる（基本の128＋16×8）



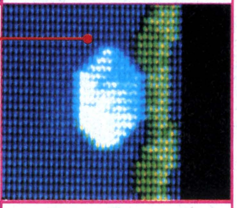
ポーション

青のポーションは、バイタリティが増加。赤いポーションは、絶対に取ってはいけません！ これを取るとバイタリティが減少します。場合によってはゲームオーバーなんてことにもなりかねない。

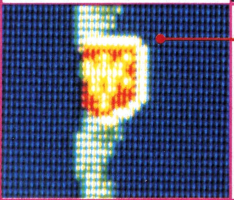


ダイヤ

人畜無害な宝物。これを取ると、スコアが3000点アップする。ドラゴンバスターのように、スコアがあまり意味を持たないようなゲームでは、はっきり言って、取らなくても関係ないだろう。



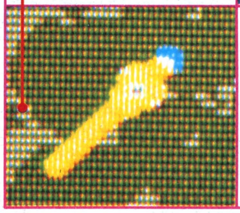
盾



これを取ると、敵から攻撃されて1回に受けるダメージの量が少なくなる。すなわちバイタリティが減りにくくなる。強敵の多い先の面に行くための必携アイテムといえるだろう。

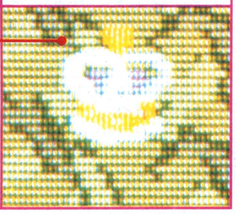
セプター

これを持っていないと、先の方のラウンド終了後、お姫さまを別のドラゴン（バイオレットカラーのドラゴン）に再びさらわれてしまうので、出現したら絶対取るように。



クラウン

ラウンド中で、出現する場所は決まっているので、下段に載っている写真に印を付けるなど、覚えておくように。これを持っているとどうなるか、については、最終ページを見よう。



●**リーペン**

蹄を持ったひよこ、といった姿のリーペンは、数回ジャンプした後に飛びかかって来るので要注意だ。いっぺんに跳ぶ距離は、さして長くないから、うまく間合いを測って、やっつけよう。後の面では、黒いリーペンが出てくるが、これは一撃ではやっつけられないんで困ったものだ（スーパーソードを持っていれば別）。

●**ウィル・オー・ウィスプ**

名前は複雑だけど、つまりが火の玉。こいつには、真っ直ぐ飛ぶものとジグザグに飛ぶものの2種類があるけれど、ジグザグに飛ぶものには気をつけよう。

●**バット**

このコウモリにも注意してほしい。こいつにも青バット（?）と赤バット（?）の2種類があり（昔のプロ野球みたいだなぁ。知らない人はおとうさんに聞こう）、赤いヤツのほうが強い。ドラゴンとの戦いのときなんかでは、あなどれないだろう。

●**スライム**

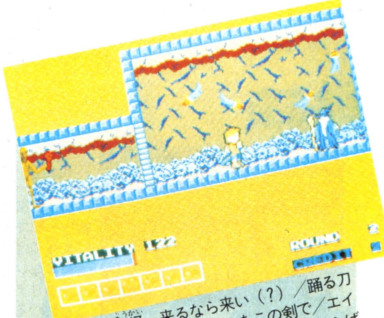
空中に浮かぶ球、といったかんじのスライムには、ファイヤーボールは効くけれど、剣が効かないので、ひたすら逃げに徹しよう。逃げるのも戦略の内。昔の青春ドラマにあったセリフ「逃げることができるヤツこそ、本当に勇気があるヤツなんだ！」というのを思い出そう（ク、クサイ）。

●**ゴーレム**

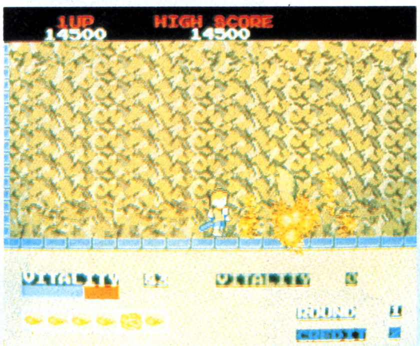
やたら背の高い土人形であるゴーレムは、こん棒を持っていて、これでたたかれるとバイタリティが大幅に減るのだから、困ったものだ。こん棒を下に振った直後に、足元に入り込んで、しゃがみながら切りつけよう。でも、緑のゴーレムだけは一撃ではやっつけられないから、あまりにもたくさん来るようだったら、いったん逃げてから、また出直そう。

●**テストール**

ドラゴンバスターのポスターの右下にいるヤツだ。普通は歩行スピードぐらいでのたのた這っているけれど、時々アルマジロみたいに体を丸めて、速いスピードで移動し、そのときは剣が効かないの

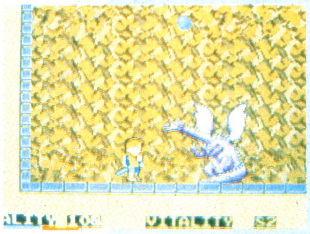


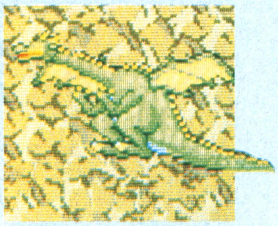
出たな妖怪、来るなら来い（?）／踊る刀もなんのその／見事おまえをこの剣で／エイ！の気合ともろともに／一刀両断したならば／後ろにゃ出口が待っている。



「やっとしとめたドラゴン。苦しい戦いの後でも、戦士に休息は必要ない……。次なるターゲットをしとめに、国から国へとさまよう。そうさ俺は仕事人……」ちょっと、かっこつけ過ぎかな。

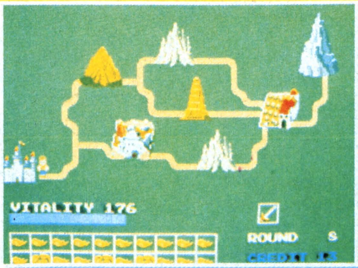
バイオレットドラゴンは強い！　並の腕じゃあ倒せない。しかもこいつは、前の国でやっと救ったお姫さまを、俺の目の前でさらっていった、にっくきドラゴンだ。こいつを倒せば、またお姫さまに会えるかも。



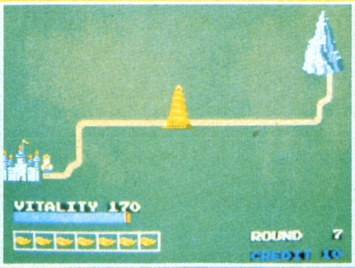


空を飛ぶドラゴン。その爪はすべてを切り裂き、その尻尾はすべてをなぎ倒し、その牙はすべてをかみ砕き、そしてその吐く炎は、世界を紅蓮に染め尽くすという。このドラゴンを倒すことが、キミの使命だ。

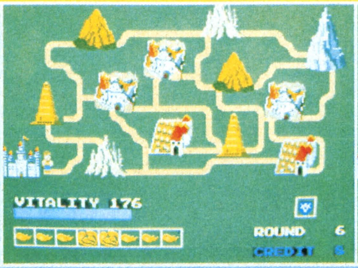
ラウンド8



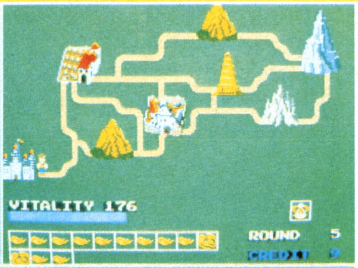
ラウンド7



ラウンド6

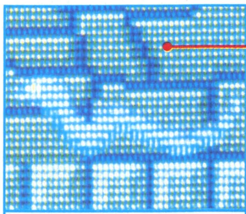


ラウンド5



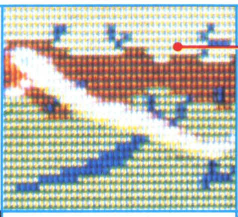
魔物

スネーク(緑)



はって来るだけの一番弱い魔物。一撃で必ず倒せるが、場所によっては見にくいことがあり、注意しないと、本当に無意味にバイタリティを減らしてしまうことになる。上に昇るときに、上から降ることもある。

スネーク(ピンク)



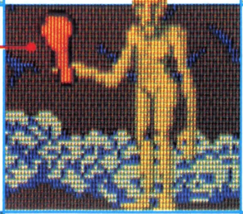
スネークの中では比較的強い。飛び跳ねながら移動し、その跳ねている最中ぶつかると、かみついてくる。かみつかれたら、「10ヤードファイト」方式でレバーを振りまわして離そう。

リーペン



蹄を持った鳥で、飛び跳ねながら攻撃してくる。あまり強くはないが、後ろ向きに飛んでくるなど、おかしな動きをすることあり。後のラウンドでは黒色のリーペンも出現するが、これは一撃では倒せない。

ゴーレム(茶)



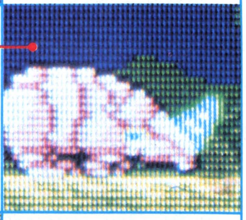
「巨神兵」なるニックネームを持つ(このゲームデザイナーは「ナウシカ」のファンか?)。手に持つこん棒は強力なので、こん棒をさけて、しゃがみながら剣を使おう。一撃で倒せる。

ゴーレム(緑)



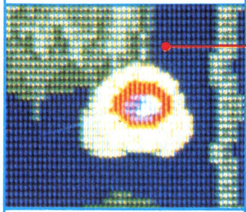
この緑のゴーレムは、茶色のゴーレムと違い、一撃では倒せない(スーパーソードがない場合)。先月号に書いた、ジャンプしながら剣を使う倒し方を使うか、もしくは素直に逃げるべきだろう。

イノサイ



名前の通り、サイである。走るスピードは速く(自分のキャラの走るスピードよりは遅い)、出現中には、地面をこするような音がする。自分が走っている最中に向かい側から来たら、ジャンプで飛び越そう。

アイフル

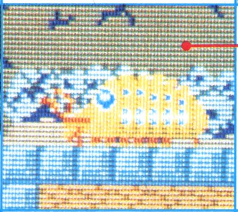


ニックネームは「鬼太郎のオヤジ」(知ってるかな?)リーペンの動きをさらにトリッキーにしたような動きをする。T字型の通路の向こう側からでも穴を飛び越して来るので注意。一撃で倒せる。



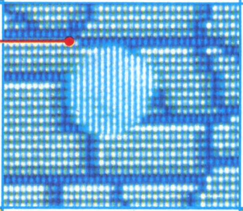
「王蟲」というニックネームを持つ。この緑のクローラーは、一～二撃で倒せる。倒す場合は、しゃがみながら剣を使うと効果的。一定距離ごとに、立ち上がって触手を伸ばしてくるので注意。

クローラー(金)



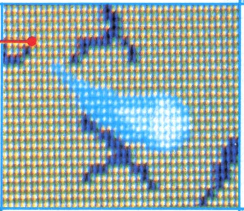
この金色のクローラーは、外皮で剣をはね返すので、まともに戦うのはムダである。したがって、助走をつけてジャンプで飛び越そう。これは、緑のクローラーと違い、立ち上がらずに触手を伸ばす。

スライム



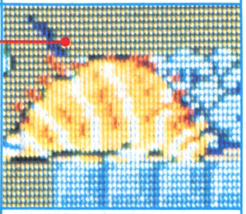
空中に浮く球であるスライムには、剣が通用しない。したがって、まともに戦うのはまずい。自分の身長より上にある場合は、そのまま通り過ぎ、下にある場合には、なるべく引き返そう。

ウィル・オー・ウィスプ



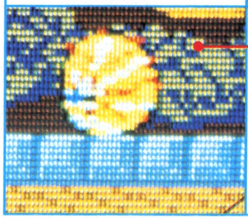
水色の火の玉。まっすぐ飛ぶものとジグザグに飛ぶものとがある。ともに壁で反転するので動きは予測可能(ブロック崩しのボールのような動き)。ジグザグ動作のものだけに注意すればよい。

テストール(通常)



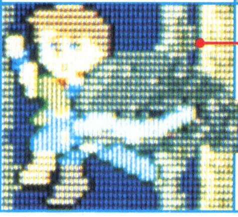
このテストールは、スピードものろく、剣の一撃で倒せるから、大した敵ではない……。ところが、一定時間この状態でいた後、突然アルマジロのように丸まって、猛スピードで走り出すので注意しよう。

テストール(ころがり)



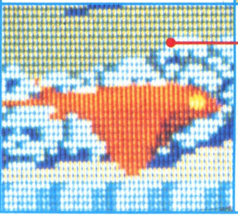
この状態のときのテストールは、スピードも速く、さらに剣も効かない。しかし、一定時間後には通常状態にもどるので、この状態のときは、ジャンプを使って逃げよう。出現するときは、普通この状態。

ケイブシャーク



建物内でのタイマーの役割をし、一定時間内にクリアできないとき、出口を見つけたのに外へ出ないときなどに出現。かみつかれたら剣を何度も振るか、ファイヤーボールを使おう。倒しても倒しても現れる。

スティングレー



このスティングレーは、普通は後ろの方のRoundで出現する。上下・左右と自在に動き、たまにトリッキーな動きもするようだ。ロープで登っている最中に上からきたときには、いったん下へ降りよう。

で注意しよう。丸まって向かって来たらジャンプでよけ、這ってきたらやっつけるようにするのが賢いやり方だ。

●イノサイ

その名の通り、サイだ。こいつが猛スピードで走って来たら、ジャンプでよけて……としても、Uターンして来るから、こっちも走って逃げるか、相手がUターンしようとしたところを切りつけるなどしよう(素直に相手にするのは損)。

●クローラー

うーむ、これはまさしく王蟲!(知らない人は、アニメファンの友達にでも聞こう)スピードこそはのろいけれど、時々起き上がっては、触手を伸ばして攻撃を仕掛けてくるので、これには気をつけよう。また、後の面で出てくる金色のヤツには、剣が効かないから、そんなときには助走してジャンプで飛び越そう。

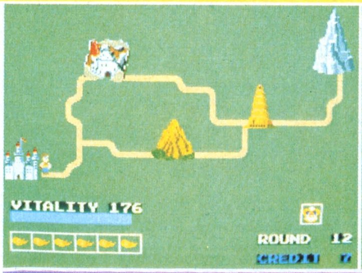
●アイフル

「ゲゲゲの鬼太郎」の、鬼太郎の親父にそっくり。こいつの動きは、リーペンみたいに飛び跳ねる、といったものだけど、リーペンよりも飛ぶ距離が長く、しかも1ヵ所にとどまっている時間が短いから、そこに気をつけながら、向かって来たところをタイミングよくやっつけよう。

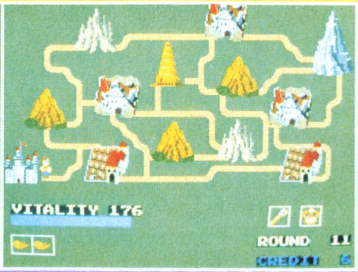
●スティングレー

エイ!　そう、エイだ。これは普通2匹1組でやって来る。上下左右自由自在に動く、といったほかは、さしたる特徴はない。(じつをいうと、僕はコイツを2度しか見てないんで、あまりよく知らな

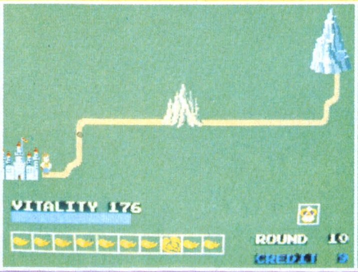
ラウンド12



ラウンド11



ラウンド10



ラウンド9



いんだ）まあ、出てきたら、素直にやっつけよう。

●ケイブシャーク

名前を直訳すると「洞窟ザメ」。その名の通り、かみついたら離れない、手強いヤツだ。普通、強いヤツほど後の面に出て来るけれど、こいつに限ってはRound 1から出て来るんだ。

また、こいつは他の魔物たちと違って、現れるときに特別なBGMが流れる。

こいつがどんなときに現れるのかというと、まず、ひとつの建物で、あまりにも時間がかかり過ぎたとき。つまり、タイマーの役割をしているわけだ（ドルアーガでのウィル・オー・ウィスプと同じ）。それと、もうひとつは、建物の出口を見つけたのに、他の場所に行こうとするなど、早く出口に行かない場合。

だから、出口が現れたら、もう他の部屋は探検できないことになる。

こいつにかみつかれたら、いくら振り払おうと思っても絶対離れず、しかもかみついている間はバイタリティがどんどん減っていくので、もう、力一杯剣を振り回すしかないんだ。少々もったいないけれど、迷わずファイヤーボールを使った方がいいだろう（そして、すぐに出口から出ること。



「エーン、ぼくのお姫さまがどらごんにさらわれちゃったよぉ。あんなことしちゃいけないって、せんせいもいってたんだぞ。せんせいにいいつけてやるからなー。ウェーン、ウェーン！」（幼稚園児じゃないっつの）

マジックアイテム

また、マジックアイテムについては、先月号に書いたものしか発見されていないが、今月は写真と説明を載せてあるから、よーく見ておいてくれ。

ところで、このアイテム（クラウン、セプター、スーパーソード、盾）は、一度にふたつしか持てないから、取らない方がいい場合もあるんだ。なるべく、セプター、クラウンを優先して持つようにしよう。

それから、4ページにわたって下段に掲載してある、Round 1からRound 16までの、Round全体図の画面写真も、いっしょに見てもらいたい。

もしキミが、すべての山、塔、廃虚、墓などを探検するつもりならば、この全体図の写真をコピーして（写して）、「この墓はもう探検したな」とか、「この山ではセプターが手に入りやすいから、こっちの山のきのこは無視しよう」、「この廃虚は入り組んでいるから別の道にしよう」などとメモしたりして使えば、きっと役に立つだろう。

ところで、次回では、もしかしたらおもな迷宮のマップや新情報のいくつかを載せられるかもしれないので、（あてにしないで）待っててくれ。

新情報を送ろう！

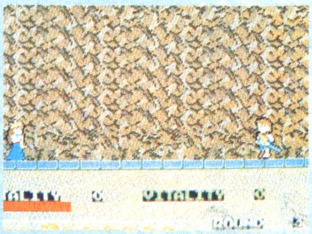
キミ達も、ドラゴンバスターをやっていて気がついたことがあったり（今回紹介されていない魔物やアイテムを発見したり）、迷宮のマップを描いたりしたら、BEEP編集室・ドラゴンバスター係まで（勝手に係を作ってしまった）、手紙でどんどん送ってほしい（いい情報を送ってくれた人には、何かプレゼントがあるかもネ……）。もし、多くの新情報があつまったら、このコーナーで紹介してみたいと思う。

ここでお詫びをひとつ。今回の記事の中で、バット、スーパーソード、Round 13の写真が、僕のミスで（ゲームに熱中しすぎてシャッターを押さず）用意できなかったんだ。たいへん申しわけない。

ミスにもめげず、まだまだがんばります！



「セリア姫のキスさえあれば、元気ハツラツ。そこいらの白魔術の薬なんかより、ずっとよく効く薬だ。よぉーし、次の国に行っても、ドラゴン退治にがんばるぞ」「男ってのは、単純なもんなのネ」



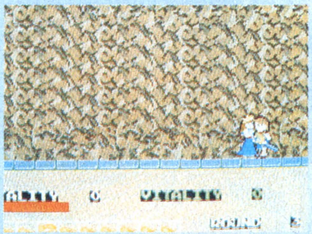
「やっとの思いで救け出したぞ。うーん、感激のあまり、涙が出てきた。涙でくもってなんにも見えない。目が見えないから走れない。走ったならば壁にぶつかりそうだ。お姫さま、お姫さま、こっちに来て下さい」



「スタイルはともかく、ビキニは今年の流行じゃあないと思うんだけど」「自分で言うのもなんだけど、カワイイから、何着たって似合うのよ」



「お姫さま、ご乱心めされたか？　何ですか、その格好は？」「あら、知らないの？　今年もミニスカートが流行りなのよ。あなたって遅れてるわね」

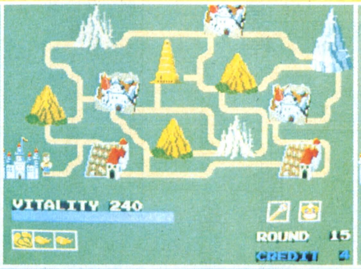


「姫よ、苦しゅうない、ちこう寄れ」「救けて下さって、まことにありがとう存じます」「苦しゅうない、近う寄れ」「十分近くに来たではありませんか！」「もっと近う寄れ」「なによ、このスケベ！」

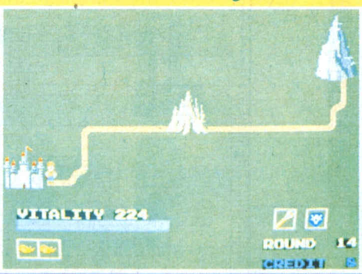
ラウンド16



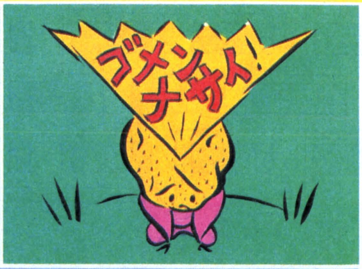
ラウンド15



ラウンド14



ラウンド13

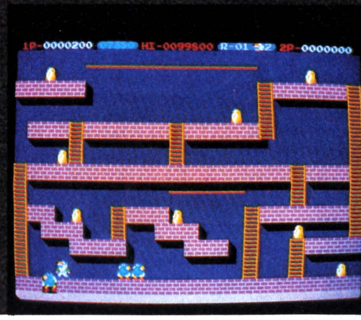


ロードランナー バンゲリング帝国の逆襲

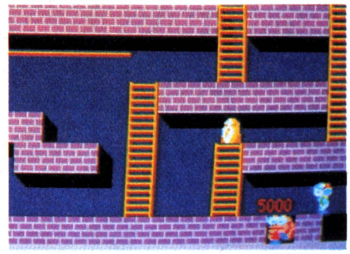
（アイレム）

文／屋鋪佳範

さあさあ、寄ってらっしゃい、見てらっしゃい。ロードランナーの最新作バンゲリング帝国の逆襲がついにやってきたよ。これから教えるテクニックにより、キミに10分、12万点を保証しよう。まぁ、標準といったところかな。しかしどの世界にもプロ級の人間はいるもんだ。そういう人からはどんどんテクを盗んでしまえ。30面までいくかどうかはキミの精進しだい。健闘を祈る！ では始まり、始まり。



▲写真1：ボクのパターン？　では一番のキーポイント。はしごからひとつあけてあるのは、そこだと埋もれるからなんだ。



▲写真2：隠れキャラが現れたら素早く横に穴をあけて落とそう。するとボーナス宝が出現する。

BLOCK・1 R-01

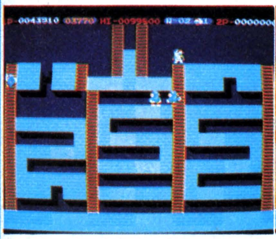
図1のとおりクリアすると1万点、そのうえBlue time clearanceにより(残りTime×3)点、そして**写真2**の隠れキャラクターの持っている宝は3000～8000点と、かなりいい収入源。しめて1面だけでうまくいくと3万6000点(最高)の計算になる。

ゲームがスタートしたら遅れることなくハシゴを登り、棒を伝わり最下段へ飛び降りる。そして**図1**の②の位置で敵を引きつけてから**写真1**のとおり穴をあける。③で一瞬立ち止まるのを忘れないように。④の位置についたら左側に穴をあけ、敵が棒80%を越えたらあけた穴から下に降りる。最後に画面右最下段に潜んでいる隠れキャラを出現させ(穴をあけるだけ)、もう一度穴に落とすとその上に宝が出る。そして⑤の宝を取れば上へのはしごが出てくる。

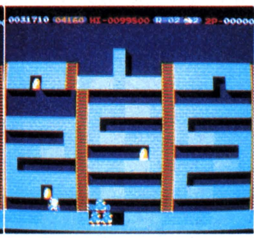
BLOCK・1 R-02

とくに必勝パターンはないが、少しでも得点を稼ぎたい君のために対策を挙げると、(1)星のついた宝(8000点だよ)＋Blue clearance ＋隠れキャラ (2)1万点＋星のついた宝＋隠れキャラ (3)2万点（敵を穴に落とさずにクリアするとこれだけもらえる）＋隠れキャラ＋星のついた宝。

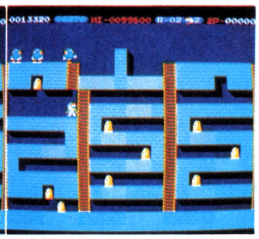
(1)は敵を落としまくり素早くクリアするからまず簡単だよ。(2)、(3)を狙う君は右上の宝を最初に取りに行って、縦に抜けるよう穴をあけ、下に降りたら敵を引きつけて一番右のはしごで降りてゆき、右から2番目のはしごの所でまた敵を引きつける。こうすれば君の後ろにピッタリと3匹ともついてくるから、あとは敵を穴に落とさぬよう、殺さぬように逃げまわりながら宝を取ってゆけばいい。隠れキャラは画面左最下段にいるからあせらずにガンバロウ。



▲めでたく宝を取り終えたら左右両方にはしごがかけられ上へと導いてくれる。



▲3匹つづいて追ってきたら、このように落としてしまえ。しかしこちらの動きしだいで敵が死ぬことがあるので注意しよう！



▲このポジションにもっていけば、敵を一気に引き離して縦にどんどん宝を取っていけるんだ。

BLOCK・1 R-03

この面ならではのおもしろさがわからなくなるのはつまらないので指示どおりやってみよう。

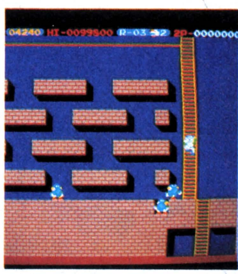
まず、**図2**の①に穴をあけ、②で一時停止。棒を伝ってくる敵がそのまま下に降りて来たらGo！

矢印の順で宝を取ってゆき③で再び一時停止し、3匹とも棒から手を離したら動き出す。④でまた停止する。今度は2匹が棒から手を離したら動き出す。このとき、棒に残った1匹が上から降ってくるから素早い判断と動作が必要だ。⑤で再び停止し、最後尾の1匹が棒にぶらさがったら動き出す。

最後の宝を取ったら、最下段で寝ていた敵が登ってくる。この場合も、③で2匹が棒から手を離してから下に降りて、ひとつ穴をあけて埋まる前にクリア。晴れて1万点がもらえる。この面の隠れキャラは⑥にあるが、かなりの危険を伴うのでやめたほうがいいだろう。



▼ゲームが始まってすぐに右穴アケをして敵を1匹落とす。殺さずにクリアするためだ。



▼宝を全部取ると下で寝ていた敵も登場。そいつのための穴をアケて、それが埋まる前にクリアだ。

図 2

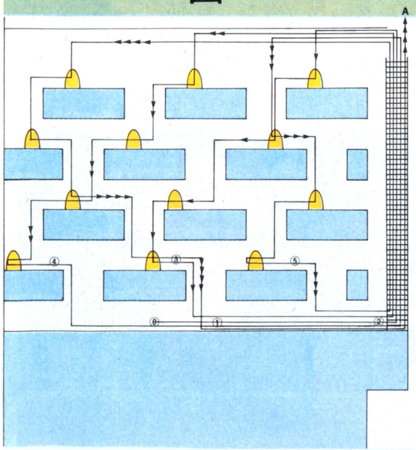
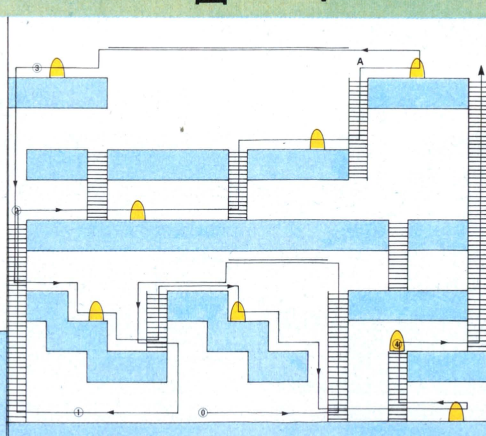


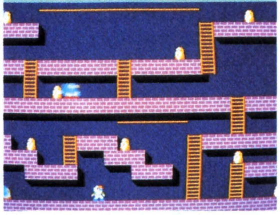
図 1

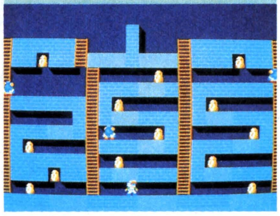


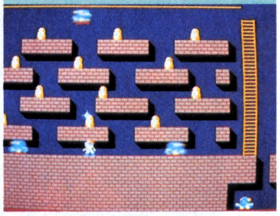
▼→は1回目の通路、⟶は2回目の通路を、⟶は3回目の通路を示す。

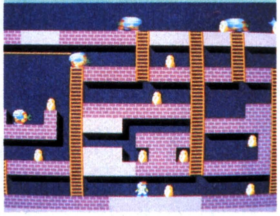
バンゲリング帝国全30面

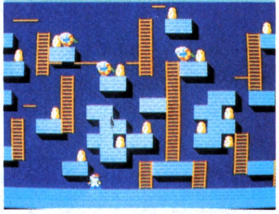
これからうまくなろうと決心している君、何面かで足踏みしている君、何でも全部見ないと気がすまない君、パソコンのロードランナーで150面いった君etc、すべてのBEEPERにこれら30面を捧げよう。

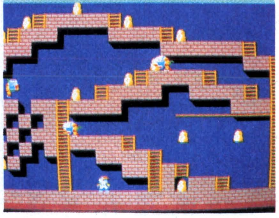
ROUND 1


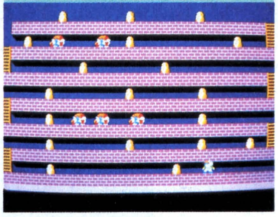
ROUND 2


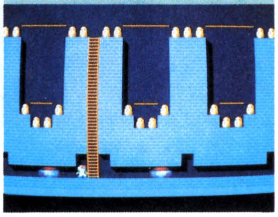
ROUND 3


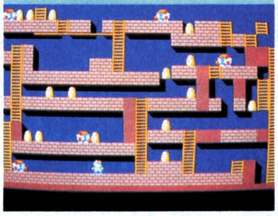
ROUND 4


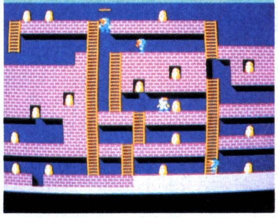
ROUND 5


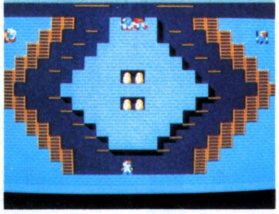
ROUND 6


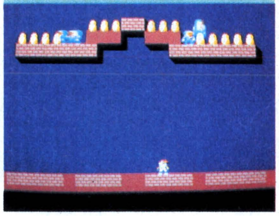
ROUND 7


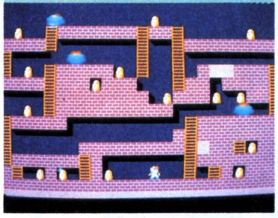
ROUND 8


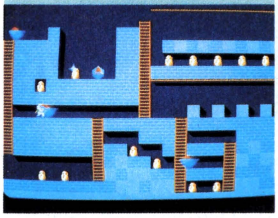
ROUND 9


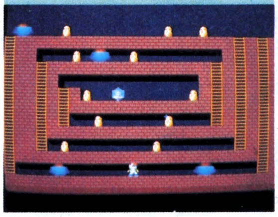
ROUND 10


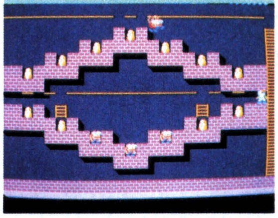
ROUND 11


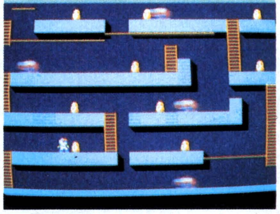
ROUND 12


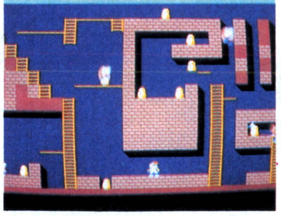
ROUND 13


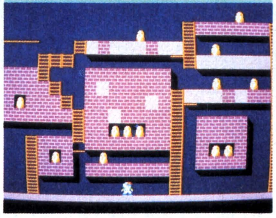
ROUND 14


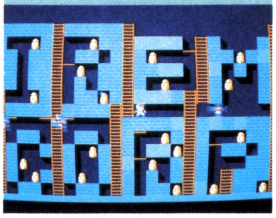
ROUND 15


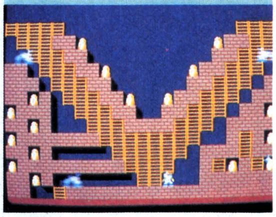
ROUND 16


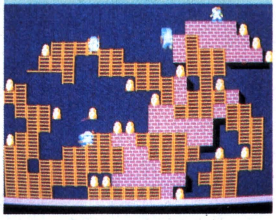
ROUND 17


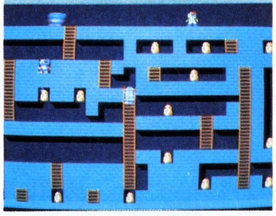
ROUND 18


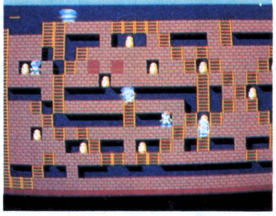
ROUND 19


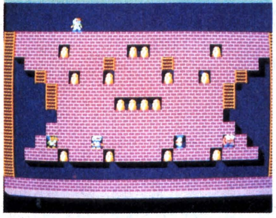
ROUND 20


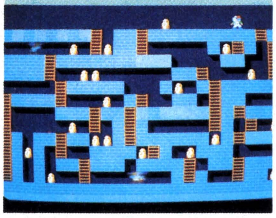
ROUND 21


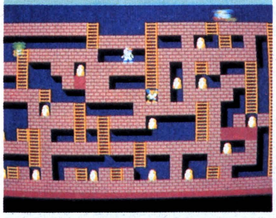
ROUND 22


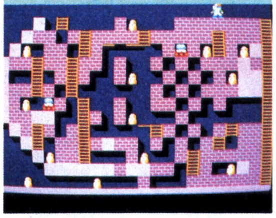
ROUND 23


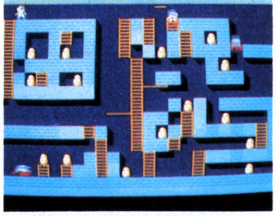
ROUND 24


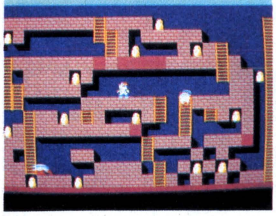
ROUND 25


ROUND 26


ROUND 27


ROUND 28


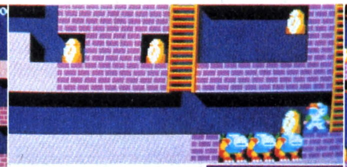
ROUND 29


ROUND 30


BLOCK・2 R-04



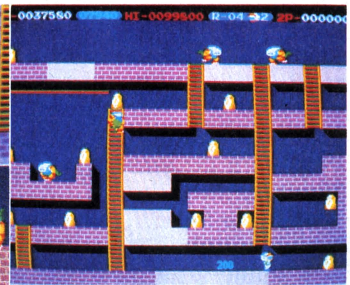
▲すべての宝を取り終えてはしごの上までいくとこのように表示されて10000点を加算。





▲敵をひきつけたら3連続の穴によって敵の宝を奪い取る。それでも後を追ってくるんだ。

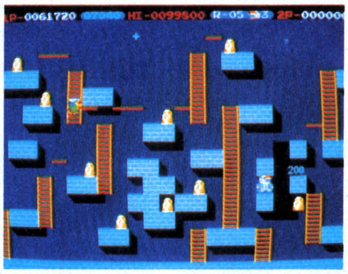
▶こちらがここに降りると敵も同じ行動をとろうとするが、動けなくなって1000点いただき。



▲ここで敵を引きつけていると、ちょうど3匹ほぼ等間隔で続いてくれるので便利だ。

BLOCKが新しくなって敵のキャラクターも変わる。BLOCK 2担当はとっても派手(はで)なライモスだ。4面になると穴をアケルことのできない所があるから注意しよう。4面クリアの方法を図3に挙(あ)げておいたので参照してほしい。詳(くわ)しく説明すると、まず①で敵をある程度引きつけ、②から連続3つ穴をアケる。敵の宝を奪い図の通り③で一時停止し、先頭がはしごの上に来たら下に降りる。そして④で敵を引きつけ、もう一度同じコースをまわり、③で一時停止してある程度近づいたら棒(ぼう)を伝って⑤へ降りる。すると3匹とも⑤の右横のボックスに入り1000点ずつ合計3000点。あとは残りの宝をかき集めるだけ。本当に簡単なゲームになってしまう。これでまたまた1万点いただきだ。おっとその前に、隠れキャラは⑥の所にいるからしっかり得点を稼(かせ)ごう。

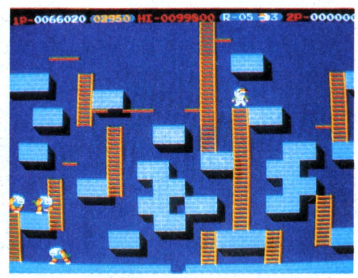
BLOCK・2 R-05



▲右側の横ずれブロックの宝を取っているところ。中央を抜くようにすれば簡単に取れる。

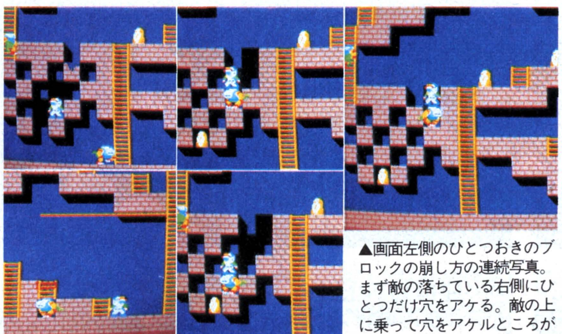
Round 5は敵を殺さずになどと言っている余裕はないので素直に宝の収集に励(はげ)むしかなさそうだ。

写真は、右側横ずれブロックの穴のアケ方である。中央ブロックをどんどん打ち抜くようにすれば、自然と宝が取れる仕組みになっている。左側は1回ですむが、右側は2回やらないといけないので少し面倒かもしれない。この面はまず右半分の宝を取る。それから残り左半分が勝負だ。できるだけたくさんの穴をアケ、敵を落としまくって復活してくるまでに宝を集めよう。うまくすれば左半分で最下段に降りるのは2回ですむから、大幅なタイムロスになるような動きは慎(つつし)みたい。まあ、命あっての物種(ものだね)だけど。この面の隠れキャラは一番高い所にある宝(中央)の右側のブロックにいるから、一番最後に狙(ねら)おう。



▲最後の1個を取ると上のようにはしごがかかる。隠れキャラを出してからクリアしよう。

BLOCK・2 R-06



▲画面左側のひとつおきのブロックの崩し方の連続写真。まず敵の落ちている右側にひとつだけ穴をアケる。敵の上に乗って穴をアケルところがミソ。

▶左下・敵がはしごの上にやってきたらこっちがはしごをおりて穴に落とすトリックプレイ。1000点だよ。

6面は再び1万点もらえるからはりきっていこう。

図4ように、棒の下にくっついている宝を手前から取ると④に敵が落ちて1000点。これでこの面攻略の布(ふ)石(せき)は打てた。棒の下のふたつ目の宝を取ったら①で一時停止し、敵がひとつ左のはしごへ来たらこちらがはしごを降りる。すると⑦の左の穴に落ちて再び1000点だ。そして図4のとおりにいくと残り1匹がこちらに合わせて近づいてくるので、②に穴をアケて待つ。敵が落ちたら素早く通過して、画面にそのまま残っている宝を取り、連続写真のように、③④⑤⑥の順に穴をアケていく。ここは敵の上に乗ったまま穴をアケるという所にミソがあるのでしっかり身につけること。

⑥に穴をアケてしばらくしたら下に降り、戻ってくる敵を穴に落とし、⑩に穴をアケると「こんにちは隠れキャラちゃん」ということになるが、ここで要注意。隠れキャラのために敵を殺してしまうと、1万点が水の泡(あわ)となり、何の意味もなくなってしまう。うまく隠れキャラの3000~8000点をいただいたら、あとは⑦⑧⑨の順に穴をアケれば6面クリアだ。

図 4

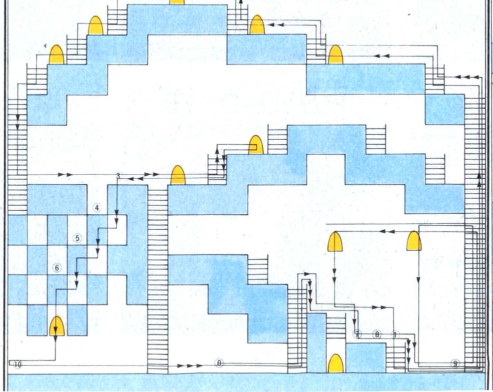
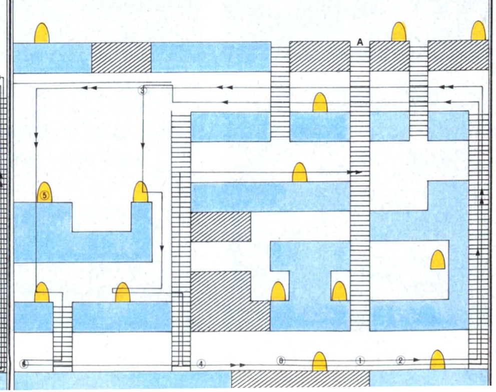


図 3



最後に

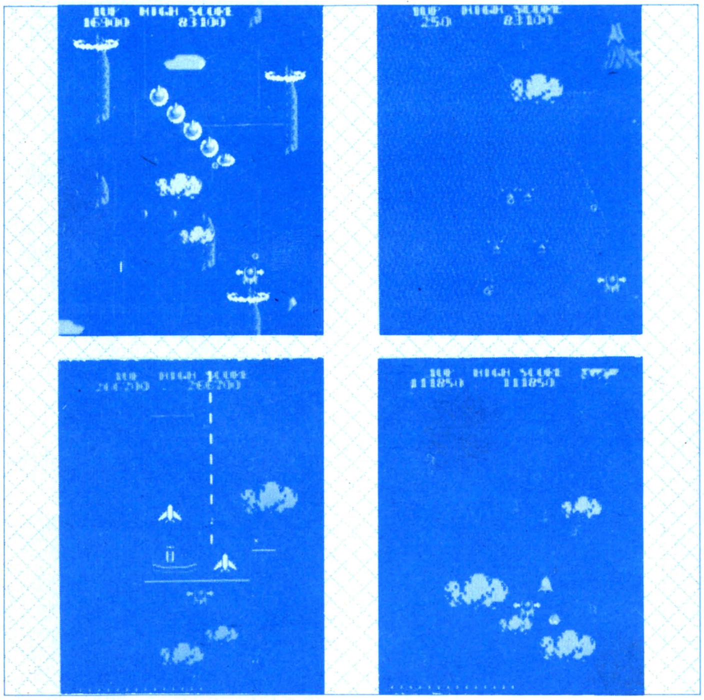
パソコン界でロードランナーが一番人気があるのは当然のことだろうが、ゲームセンターでもこの「バンゲリング帝国の逆襲」は前作と同様に大人気になる(もうなっているかもしれないが)と思われる要素がいっぱいだ。残り24面を独力ですべてクリアするのは大変だろうけど、ぜひ頑張ってもらいたい。人気次第では第3弾が出る可能性もあるのだから。

ビデオゲームレビュー

ツインビー（コナミ）

奇想天外　みらくるシューティング

文／植村番北



初めて見る人は、キャラのかわいらしさに思わず感激することまちがいナシ！　ツインビーというゲームの名前が示すように、2人プレイにとくにアイディアが凝らされているんだ。

その上、マップが長いこと長いこと、200万点くらいいかないと地形がループにならないんだ。このゲームの最大の特徴は、雲を撃つとでてくるパワーベルだ。

ベルには5つの種類があり普通の状態がイエローベル。そのまま取ると500点、1000点、……、と最高10000点まで得点が上がる。またベルを数回撃つとブルーベルなどに変化する。このベルは取れば取るほど自機のスピードが増し、ほとんどの弾をよけられるようになるが、あまり取り過ぎると、逆に自機の操作が難しくなるので注意しよう。

次に多いのがホワイトベル。これを取ると自機が2連射になるので、敵の攻撃をかわしやすい。初めのうちに必ず取るようにしよう。

レッドベルを取ると自機の周囲にシールドが張られ、3～4回敵と接触してもダメージを受けなくなる。

最も出にくいのがグリーンベル。これは、1人用のとき、多く出るが、これを取ると自機の分身が現れ、ちょうど昔セガから出されたスタージャッカーのように3機連結となる。これは強力なのでぜひ狙い取りしよう。ベルを取る順番は青→白→赤、もしくは緑がいいようだ。1人でプレイするときはベルの色に注意し、2人でプレイするときには画面半分ずつのベルを受け持つか、出たベルを交互に取ることが得策だ。

各面最後で待ち受けているボスは、アンドアジェネシスの要領で前に出ず、左右に動きながら撃ち続けよう。

また、2人プレイのとき横に合体すると（このとき手がないと合体できない）超大型光線が発射され、縦に合体すると7～8個の星形光線が画面いっぱいに飛び散るからなお強い。

横に合体したときは、左右どちらの人でも操作できるのでおたがいゆずり合って攻撃しよう。

このほか、地上の星マークを通過するとその画面内の敵が全滅。ベルマークを通過すると、1人プレイのとき3方向連射となる。2人プレイではたがいの機の間でキャッチボールが始まり、ボールに当たった敵はすべて破壊される。

とにかくこのゲーム、2人プレイの醍醐味をぜひ味わってほしい。

侍日本一（タイトー）

気分はたちまち江戸時代！

文　植村番北

ひさびさに時代劇シリーズの登場。大勢の敵侍を相手にチャンバラの快感を楽しんじゃえ！

ひさびさに時代劇シリーズのビデオゲームが登場。迫り来る大勢の侍を相手に繰り広げる、チャンバラの快感！　コインひとつで気分はたちまち江戸時代！　では、さっそくHOW TO PLAY！

1面の敵侍は、練習のつもりで。上斬り下斬り、そして、レバーを下にさげながらボタンを押して、二刀流など、できるかぎりの技をこの面で身につけましょう。

一定の所まで斬りこみながら前進していくと、空中にカラス天狗が出現し、短刀を投げてきます。このとき必ずカラス天狗のいる方向を向き、刀を2～3回振ること。こうしておけば、ほとんどの短刀はよけることができます。ただし、このとき下っぱ侍が接近してきたら、侍をけちらしてからジャンプして、カラス天狗を直接斬り捨てること。けれど届かないカラス天狗もいるので注意してください。侍が2～3人集まって来たとき、タイミングよく斬ると1度にやっつけられることもあります。カラス天狗を何匹かやっつけていると、赤いカラス天狗がときどき飛んできます。こいつを斬り捨てると、自分の上にPOWERと赤い文字が出て、しばらくの間、敵の短刀が当たっても死ななくなります。飛んでくるカラス天狗は戦っているときこそ配点は低いですが、面をクリアしたときに、やっつけたカラス天狗の数×1000点がボーナスとして入るので、気合の入っている人は、TIMEギリギリまでカラス天狗を殺してかせぐのも手。

つぎに1面最後に登場する、少し強い侍ですが、こいつは、上3回下3回くらいを平均して攻めまくると後退していきます。そして、

赤橋の3分の2以上まで押して行けば、もう勝ったも同然。徐々に攻めていくのが得策です。
また、TIMEが0を過ぎてしまうと空中に5～6匹のカラス天狗がつぎつぎと出現し、短刀の一斉攻撃をしかけてくるので気をつけてください。こうなると、よほどの超人でもないかぎりクリアは不可能となります。
2面は、初めてプレイした人にとっては、難しいでしょう。
背景の森の中においなりさんが見えたら、カラス天狗の動きに注意しながらすかさず前進。前後から、カラスにおそわれた場合は、落ち着いて先に短刀を発した方のカラスに向かってしゃがみ、上斬りを2～3回、つづけて後ろを向いて上斬り。
また、下から飛んでくる弓矢は下斬りでかわしましょう。このとき、しゃがみながら上斬りと下斬りを交互に、しかも素早く行う力を身につけておかないと、これ以後の面をクリアすることは無理です。
次に3面。この面はかなり難しい。2面で使ったしゃがみ技をたくみに生かして短刀で倏時に対抗しよう。この面から忍者の手裏剣も飛んできますが、こいつは、しゃがんで背で受ければ素通りします。これは超秘技です。爆弾は、前から投げてきたときは、一時停止して、後ろからきたときは、そのまま前進しましょう。この面の最後のなぎなたを振りかざす腰元、こいつはあなどれぬ存在です。倒すための特別な手段もないようです。
4面では、背景が紅白のたれ幕になっているだけで、3面とかなり似ています。ちょっと弱そうな重臣が出て来て、こいつを倒すと、ついに殿様の登場。これも、また弱い。多くても数回斬り合うだけで、ポーンと殿様の生首は飛んで、画面中央に扇子が広がり日本一と、字が出て1ラウンドクリア。







スプレンダーブラスト（アルファ電子）

文／スーパーウルフ

3D（ディメンション）効果で迫力バツグンのスペースレースゲーム。各コースでエネルギーが切れる前にゴールすることがキミの使命です。
ゴールすれば次のレースへ出場できます。
コースは次の6通り。
・EARTHコース
・MOONコース
・SOLARコース
・ANDOROMEDAコース
・ORIONコース
・ALPHAコース
オリオンコース以外は前半が地上、後半が宇宙空間となっています。
プレイヤーは各コースとも、さまざまな障害物を避けて走らなければなりません。また各コースとも道というものはなく、左右どこまでも移動できます。
エネルギーはところどころに出る〝Eマーク〟を通過して補給していきます。
前方をふさぐ障害物や相手の機体は、ミサイルで消すことができます。このミサイルは〝Mマーク〟で補充できます。
コース途中でパーツトランスポートが出たら、中央から通過しましょう。シールド、ターボ、サイドノズルなどが装着されます。

必勝法

基本的には、素早い判断力で障害物をかわし、相手のレース機を抜くことです。また、パーツやミサイルを使うのもよい手でしょう。しかし、これらのパーツには短所もあるので、それらの性質を十分に理解しておいてください。
☆シールド
相手はもちろん、障害物に当たってもクラッシュしなくなるが、むやみに障害物に当たってはスピードは遅くなるし、エネルギーの減りが早くなります。
☆ターボ
加速力、スピードがともにアップするが、それにともなう判断力がないとプレイヤーがついていけなくなります。
☆サイドノズル
左右の移動が速いため、よけすぎてほかのレース機と接触しやすくなる。
要するにパーツをいかに使いこなせるかが重要。
このほか、ミサイルはいざというときのために、むやみに撃つのはひかえましょう。
また、相手のレース機を連続して抜けば、そのときのポイントは順次高くなっていきます。（1000～2000Pts.まで）

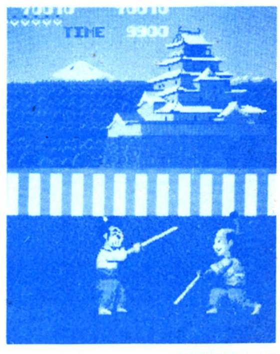
○各コースで取れるパーツの種類

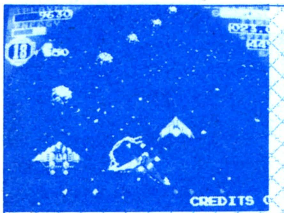
EARTH COURSE	シールド
MOON COURSE	ターボ
SOLAR COURSE	サイドノズル
ANDOROMEDA COURCE	ターボ・シールド
ORION COURSE	シールド・サイドノズル
ALPHA COURSE	サイドノズル・ターボ



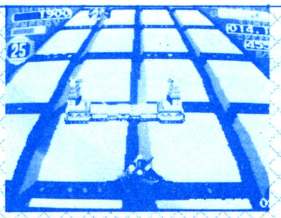
カクレキャラ

障害物をミサイルで破壊するとどこかにEQUITES（10000Pts.）とARROW（5000Pts.）が出現します。
このときミスなく連続して取っていけば、5000点、10000点、15000点と5000点ずつ増えていきます。
また各レースともある地点までノークラッシュで通過するとラッキースター（3000Pts）やファイヤーバード（3000Pts.）が出現します。このほかに隠れキャラ・隠れボーナス等もあるかもしれないので、捜してみてください。





宇宙空間。前方に隕石群が見える。(1ST RACE)

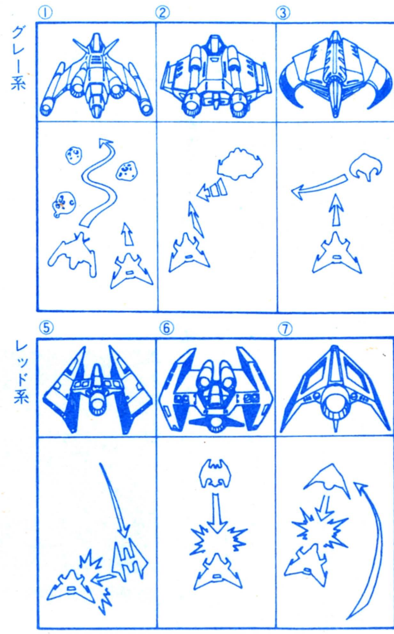


パーツトランスポート(シールド)出現。(1ST RACE)

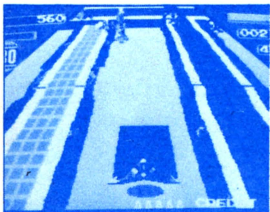


START直前。(1ST RACE)

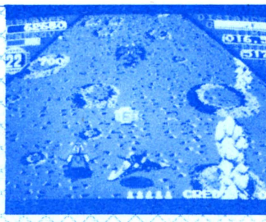
〈敵の種類と働き〉



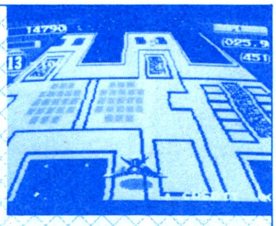
①主人公に関係なく障害物をよける
②ある程度近づくと寄ってくる
③横に移動しながら進む
④抜かれると前方へ出て邪魔をする
⑤真横から体当たりしてくる
⑥前方でいきなりスピードダウン
⑦後方から前へ出てスピードダウン



ブルーとレッドの道がつづく。タワーに注意して飛ぼう。



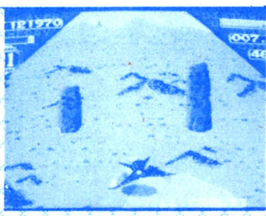
月面上右下に見えるのは巨大岩石。(2ND RACE)



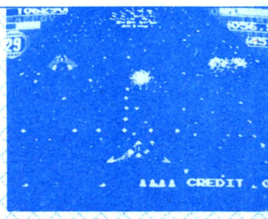
宇宙ステーション。前方にエネルギーマークが見える。(1ST RACE)



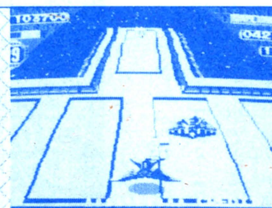
ミサイル発射。すぐ横に彗星が通っている。



砂漠のなかにそびえ立つ遺跡。(4TH RACE)



前方に見えるのは宇宙アラシ。突っ込むとスピードが落ち、エネルギーが吸収される。(3RD RACE)



エネルギーステーション。(3RD RACE)



大型宇宙ステーションの全景。(2ND RACE)

スパルタンX ハイテク編

4階パーフェクト攻略術 (アイレム)

文/NTK

ゲームセンターで大人気となったスパルタンXだけれど、キミはシルビアを救出することができたかな? 今回は不幸にも、シルビアを救出できずに力つきていった全国のトーマスのために、いちばん難所とされる4階について、その攻略法を教えよう。

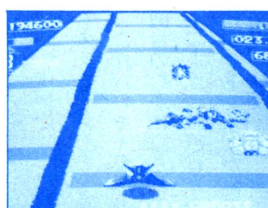
1階から3階までのコツ

1階ではなるべく3人まとめて高得点を狙おう。ナイフ投げに注意し、棒術使いは相手にくっついて慎重にやっつけよう。2階は頭上に注意してゆっくりいこう。ブーメラン使いは、素早く突っ込んでいくとよい。3階は敵が見えたらなるべく早くケリをつけること。小人はレバーをニュートラルにしておくだけ。最後の怪力男はジャンピングキックとしゃがみパンチで倒そう。

4階ブッちぎり作戦

さて、問題の4階。まず1匹目の蛾が猛スピードで飛んでくる。飛んでくる高さが腰より下のときはジャンプで肩から頭くらいのときはパンチで、頭より上のときには通りすぎるか、しゃがんでよけよう。2匹目も同じ要領だ。

うまい具合いに蛾に当たらず進めたら、足元の3つ目の穴をジャ



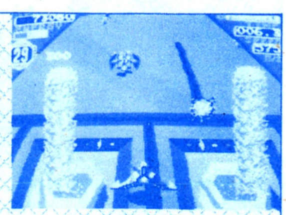
手前で救急車が後ろから抜いていくと、前方にはこのような事故現場がある。



大型宇宙アラシ。4TH RACE最大の難所だ。



コロナ上にパーツトランスポート(サイドノズル)出現。



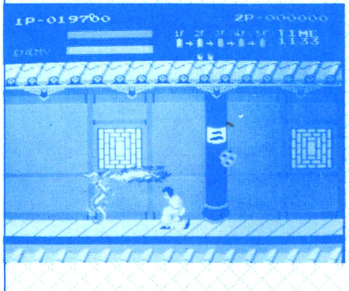
相手がコロナにまき込まれることもある。

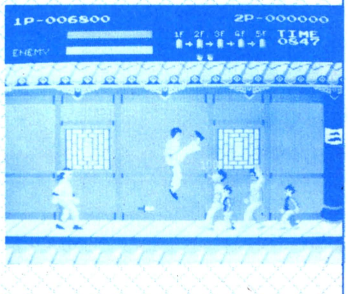
ンプして2、3歩歩いてから素早くふり向き、しゃがんでパンチ。そして4の柱まで来れば、あとは普通の攻撃だ。

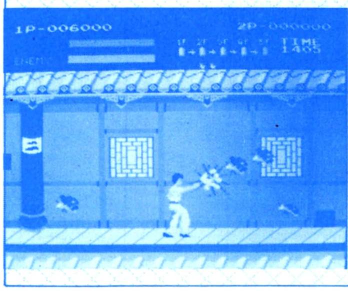
つぎに難関の妖術使い。これはとても難しいので、なるべくパターン化してマスターすること。

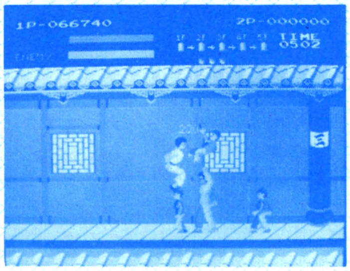
まず、妖術使いを5の柱までおびき寄せ（5の柱まで来るとそれ以上は追ってこない）、5の柱の1本前にある小さな柱の後方（すこし後ろ）にかまえてからその柱（5の柱の1本前にある柱）まで行く。

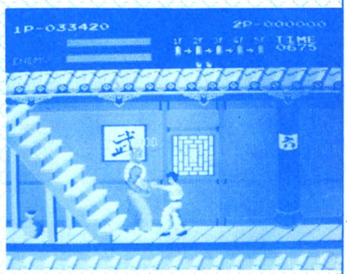
ここで妖術使いは火の玉を投げてくる。火の玉を投げる方向は2通りあり、真っ直に飛んでくる火の玉はパンチで処理し、下に飛んでくる火の玉はジャンプでよける。これはかなり難しいのでがんばってマスターしよう。











これを繰り返していると、後方からもうひとりの妖術使いが出てくるが、焦らず同じ要領でやっつけていこう。

しばらくすると本物が後方に出てくるが、すかさず前方の分身を通りぬけ前進し、6の柱（階段の下）で本物にかわるまでしゃがんで待つこと。へたにいろいろな技を出しても通用しないのだ。妖術使いにはしゃがんでパンチを出しつづけるしかないようだ。とにかく落ちついてプレイできるようになることが最も重要。そしてこの攻略パターンをマスターすればきっと4階はクリアできるだろう。

最後の5階ではXが出るまでは、比較的やさしくとくに問題はないようだ。Xの動きもきわめてゆっくりなのでよけることも可能。

またこちらが技を掛けていればあまり攻撃をしかけてこないようだ。Xを倒すにはパンチを出してすかさずしゃがんでキック。これをマスターすれば9割くらいの確率で勝てるだろう。

エグゼド・エグゼス（カプコン）
ハイテク編

隠れフルーツ続々発見!!

文／松本小奈美

BEEP3号のビデオゲームラボで紹介したエグゼド・エグゼス、ビデオゲームファンのキミはもう試してくれました？ BEEP編集室にもゲームファンの方々から多くの新情報が寄せられてきています。そこで今回は新たに発見された攻略法やキャラについて紹介していきましょう。

ふたりの力を合わせてプレイ！

このゲームではふたり同時プレイができ、ふたりの協力しだいでは、ひとりプレイよりはるかに長く遊ぶことができます。

このとき、1Pが画面左側、2Pが右側を受け持つ方法よりも、ひとりが画面上部（前方）、もうひとりが画面下部（後方）で上にいる友達を助けるように分担すると、より多くの敵を破壊することができ、高得点にもつながります。

とは言っても長く遊ぶためにはやはり無理しないことが一番です。

地上の砲台やスピンスカルをひとつでもたくさん破壊しようとするから敵にやられてしまうのです。一度、ツイン砲を撃たずに逃げることに専念してみてください。

隠れキャラクター（ボーナス）

これらのキャラクターはすべて砲台のなかに隠されています。

・パイナップル……2万点
・ホルスタイン……5万点
・ムキバナナ……1機増える
・クラモヤン……1機増える

以上4つの隠れキャラクター以外に〝トンボ〟が出てきます。まだ第1ステージでしか確認していないのですが、画面上部を右から左へ横切って行きました。ウワサによれば1匹で出ることもあれば、6匹くらいまとめて出ることもあるそうです。打ち落とせば1万点ということです。

1000万点出すと、開発者からのメッセージが出るそうです。でも、1千万点なんてどうしたら出せるんでしょうネ！

●カプコンからの伝言

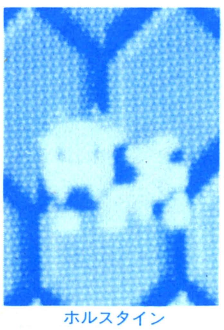
〝トンボ〟の秘密がわかった人はBEEP編集室エグゼド・エグゼス係までハガキか封書で知らせてください。知らせてくれた方のなかから抽選で、開発者が返事をさしあげるそうです。

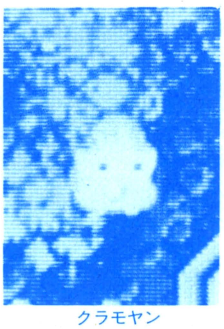
●千葉県のペンネームSHOTA N・Iクンからの新情報

隠れキャラ
・バナナ……1000点
・洋ナシ（？）……2000点
・トマト（？）……3000点
・エビ……1000点
・キウイフルーツ……5000点
・レモン……5000点
・ニンジン……500点
・オレンジ（？）……5000点

佐吉は得点で自機が増えたとき出現します。S・ウォールのPowはジャンボイチゴを出せます。

ラウンド16でEXED・EXESが出現し、これを破壊すれば50万点。その後、ラウンド8にもどります。


ホルスタイン


クラモヤン

イー・アル・カンフー (コナミ)

カンフーアクションにチャレンジ!!

文／闘幻狂

MSXでも大人気となっているイー・アル・カンフー。だけどやっぱりビデオゲームの迫力にはかなわないんじゃない？ 技の種類は16通り(図参照)ある。カンフーの王座を手にするには、11人の強敵に勝たなければなりません。

攻略のポイントを教えましょう。

●BUCHU(人間ロケット)

この敵は画面の隅に追いつめ、休まず技をかければかんたんに倒せます。難しい技をかけ、高得点を狙うのもいいけれど、パーフェクトを逃すこともあるのでなるべくならまわし蹴り、正拳突きなど、やさしい技がよいでしょう。

●STAR(女手裏剣使い)

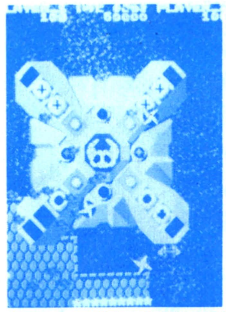
敵が投げた手裏剣はジャンプでかわし、パンチやキックを2～3発連続で使います。

●NUNCHA(ヌンチャク使い)

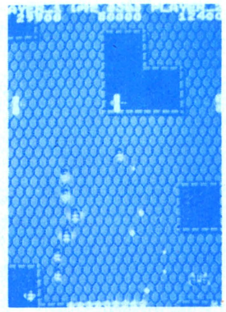
ロングジャンプ+足払いの連続技で倒そう。敵が近くにいるときは1～3発ぐらい入ります。

●POLE(棒使い)

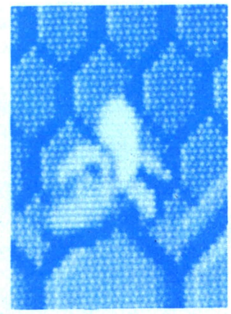
この敵は足払いだけで倒すことができます。技をかけるタイミングはとても微妙です。



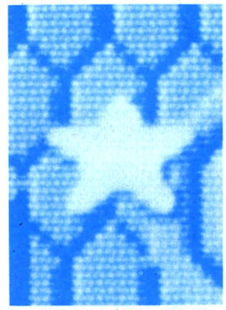
クラッシュボタンを押すと敵の弾が消えるのだ!!



トンボ



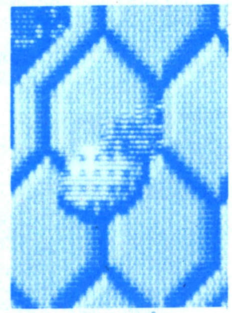
ムキバナナ



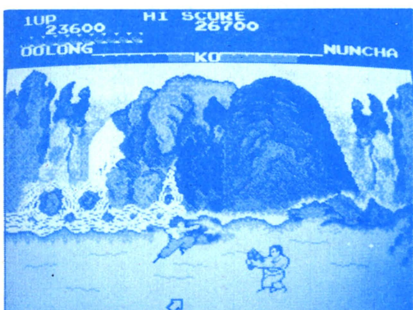
ホシを1つ取るとクラッシュボタンが1回使える

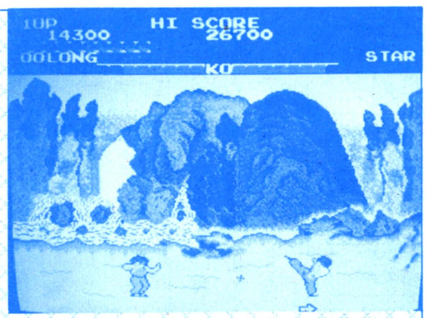


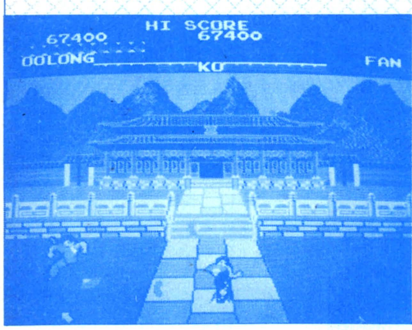
クラッシュボタンを押す前

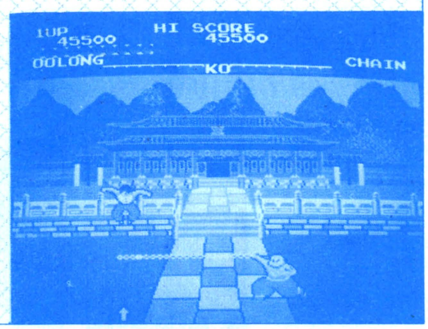


パイナップル









●FEEDLE(?)

たくさん出てくるけれど、まわし蹴り、正拳突きなどかんたんな技ひとつで倒すことができます。技を出すタイミングは少し早めに。

●CHAIN(鎖使い)

敵が正面にいるときは足払いで攻撃、背後にまわられたときはすぐ逃げましょう。

●CLUB(盾と棍棒使い)

蹴り上げ+足払いの連続技が有効。敵の動作がのろいのでタイミングをとるのはかんたん。しかしいったんそのタイミングをはずすと相手の攻撃を受けるので慎重に。

●FAN(女鉄扇使い)

攻撃はロングジャンプ+まわし蹴り。着地したときの敵との距離が近すぎると攻撃を受けます。

●SWORD(刀使い)

攻撃はロングジャンプ+足払いで倒すことができます。

●TONFUN(トンファー使い)

11人の敵のうちもっとも手ごわいヤツ。攻撃は蹴り上げ+開脚突きが入ります。連続で使うこともできるけれど、パーフェクトを狙うなら、1発ずつ確実に決めましょう。敵は連続技をしかけてくるので、ひとたび敵の攻撃を受けたら、逃げるが勝ち!?

●BLUES(最強の敵)

この敵は開脚突きが1～5発入ります。しかし動作が速いので攻撃されたらすぐに逃げるようにしてください。

このゲームでもっとも難しいのは技を出すタイミングです。これは実際プレイしてみなければマスターできません。

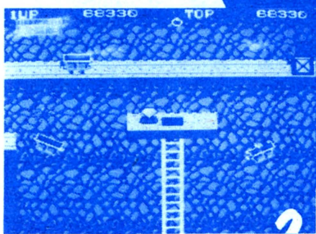


ビデオゲーム人気10

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。



ロードランナー
バンゲリング帝国の逆襲(アイレム)



ピットフォールII(セガ)

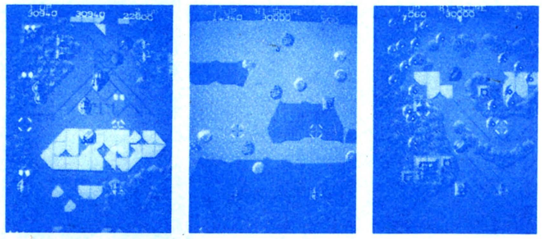


イー・アル・カンフー(コナミ)

ランク	前月ランク	ゲーム名(メーカー名)	内容
1	6	ロードランナー バンゲリング帝国の逆襲(アイレム)	10種類の新キャラクターでパワーアップ。
2	5	ピットフォールII(セガ)	ゲーム心をシゲキする痛快なアドベンチャー。
3	—	イー・アル・カンフー(コナミ)	王座を志したウーロンのカンフーアクション。
4	1	スパルタンX(アイレム)	中毒者続出のスポーツアクションゲーム。
5	4	ナイトギャル(日本物産)	ステキなギャルがお相手のマージャンゲーム。
6	—	ドラゴンバスター(ナムコ)	アクション・ロールプレイングの新作です。
7		エグゼド・エグゼス(カプコン)	ジャンボな生物やフルーツが出現します。
8	8	1942(カプコン)	プロペラ機による空中戦ゲームです。
9	—	侍日本一(タイトー)	忍者やカラス天狗とのチャンバラゲーム。
10	—	ジャンゴ・レディー(日本物産)	2人のレディーが相手の3人麻雀ゲーム。

●協力店 ●ゲームファンタジア渋谷●ゲームスペース・ミライヤ●テーカン水道橋ファンシティー●リノえびす橋●ゲームプラザシルピア●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ロサゲームランド

今月のスポット



HAL-21(SNK)

銀河警察ロボットHAL―21は、宇宙に平和をもたらすため、正義と真実の人キャプテン・クレインと力を合わせ、ガイザ軍撃破に立ち上がった。目指すは惑星セリアル、「神の石」の謎を解き明かし、突き進め！

ゼビウスタイプのゲームだが、2人同時にプレイできるうえ、ユニークな敵キャラクターも用意されており、かなりおもしろいゲームに仕上がっている。

ハイスコアを出すコツは、Eのマーク(エネルギー)をどの位置で取り、どこでパワーアップするかによって大きく変わってくる。Eマークを5つとればパワーアップになるが、できれば合体戦艦のところでとろう。2人でプレイするときはEの取り合いにならないよう気をつけて！

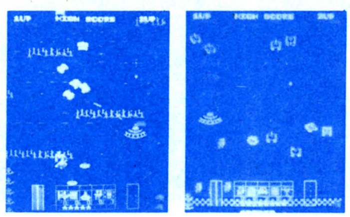
フィールドコンバット(ジャレコ)

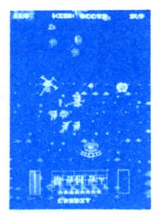
キミは機動部隊の司令官。コントロールレバーで司令艦を操縦し、敵を撃退しながら、戦場を突破し、目的地まで進んでいかなければならない。

司令艦には、ミサイルとキャプチャービームが装備されている。ミサイルはヘリコプター以外の敵ならすべて倒すことができ、キャプチャービームは敵をつかまえて自分の味方にすることができる。味方の数がへってきたときに使おう。どちらも照準を合わせて発射する。

また、パターンごとに5種類の兵器が設定されているので、敵の武器に合わせ選ぼう。兵器は、レバーで選んで2つのボタンを同時に押すと出すことができる。ただし、1画面中に最高8個しか出せないので要注意！

テクニックとしては、敵と同じ種類の兵器を出すと有効だ。また、初期パターンでは後半戦に備えて敵を倒さず、できるだけつかまえておくことにしよう。



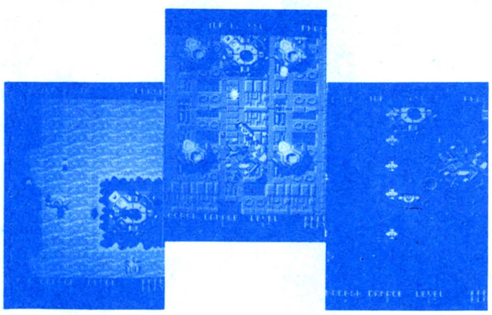


ボードゲーム感覚を盛りこんだニューゲームといえる。

メタルソルジャーアイザック2(タイトー)

アイザックをうまく操縦して地上戦、空中戦と次々に襲いかかる敵の攻撃を避けながら、すべてのレッドスペースを破壊してゆく、新しいタイプのメカロボットゲーム!! 武器も地上、空中戦によってさまざまな装備があり、従来のテレビロボットアニメの感動や、惑星奪還作戦の醍醐味も味わえます。

真上から見たメカシステムは超リアルに表現され、メカ好きのキミをきっととりこにするはず。

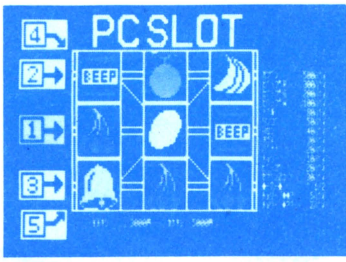




Beep Load

このコーナーは、読者の皆さんが送ってくれたプログラムを紹介するページです。今月は，セガ・ソフト・プログラム・コンテスト中学生の部第１位作品のリストも大公開!! 皆さんも楽しい作品を、どしどし編集室あてに送ってください。（ 投稿方法は139ページを読んでください）

PC-8001系（N-BASIC）………PC SLOT
MSX………………………BUG BALL
セガ（BACIC LEVELⅢ）…………アイスクリーム
ファミリーコンピュータ…………BEEP番



PC SLOT

PC-8001/mkII/SR PC-8801/mkII/SR(N-BASIC)

PIYO

初めに

このプログラムは、PCをスロットマシンにして遊ぼうというものです。コインが出るわけではありませんが、ひまつぶしにゲームして遊んでみてください。

なお、キャラクター、倍率、当たる確率などが変えられる、コンストラクションもついています。

ゲームで遊ぶ

RUNさせるとMENUが表示されます。ここで5を押すとゲームが始まります。

TIME GAME?

と出ますので、時間を決めてゲームをするときはスペースキーを押します。タイムゲームにすると、お金があっても5分でゲームは終了します。(他のキーを押すと時間無制限になります)

入力が終わると画面が変わり、倍率が出て、スロットマシンが回り始めます。

ドラムは、スペースキーを押すごとに、左から順番に止まります。

最高5ヵ所まで賭けられますので、これもスペースキーで賭ける数を決めてください。また はシフトキーを押すとドラムが回ります。操作は単純ですから、だれでもすぐに遊べるでしょう。

持ち金は、初めは2000円あり、1ヵ所賭けるごとに1000円減ります。持ち金がすべて無くなると、ゲームオーバーです。

払い戻しは、何かがそろうと、1000円×そろった組み合わせの倍率のお金が入ります。もし、2ヵ所以上そろったところがあると、高い倍率の方だけが加算されます。

コンストラクションについて

コンストラクションの各項目を説明します。操作方法は、画面に表示されます。

1、キャラクターチェンジ

ここで、キャラクターのDATAと色を変えることができます。

2、ドラムチェンジ

ドラムのなかのコードを変え、当たる確率などを変えることができます。

3、ネームチェンジ

各キャラクターの名称、そろったときの倍率などを変えます。(変更したいときは、RETURNを押してください)

4、確率を見る

ここで、どれがどのくらいの確率であたるか、というのを見ることができます。

以上がおもな機能ですが、変更できない要素もあります。それは、特殊役のことで、たとえば、コード0はドラム1のところにひとつでも出ると役になりますが、これは変えることができません。

なお、ここでいう期待値というのは、1000円に対して平均してどれだけ戻ってくるかということで、合計の期待値が1000円以上ならば、やればやるほど持ち金が増え、1000円以下ならばどんどん少なくなるということです。だいたい850円くらいがいいと思います。

プログラムの入力

このゲームは、N-BASICとマシン語でできています。

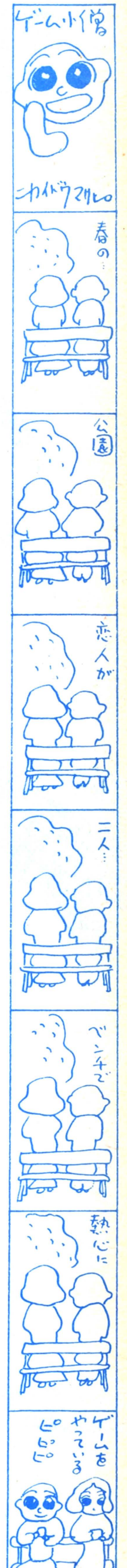
マシン語の入力前に、CLEAR300、&HCFFFを実行してください。

終わりに

このゲームは、2年前に作ったものを、コンストラクションをつけて改良したものです。いまさらスロットマシンなんて……といわずに、結構きれいにできています(PC-8001にしては)ので、キャラクター、倍率などを、自分なりに変えて遊んでみてください。

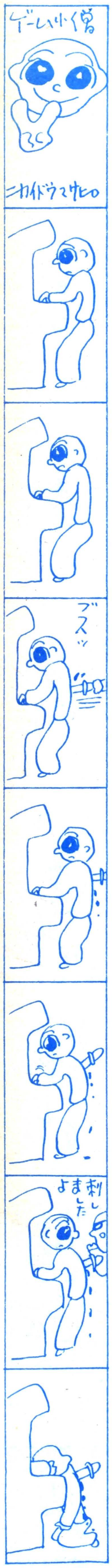
ちなみに、7が3つまん中でそろったのは、まだ1回しかありませんし(確率は3万回に1回)、ビープRも1回、ビープGは8回です。

名称	倍率		確率
セブン × 3	500倍	セブンが3つそろう	1/32768
BEEPR × 3	300倍	赤いバーのBEEPが3つそろう	1/16384
BEEPG × 3	200倍	緑のバーのBEEPが 〃	1/8192
BEEPB × 3	100倍	青いバーのBEEPが 〃	1/4096
ベル × 3	80倍	ベルが 〃	1/2731
リンゴ × 3	50倍	リンゴが 〃	1/910
メロン × 3	40倍	メロンが 〃	1/683
キウイ × 3	30倍	キウイが 〃	1/328
バナナ × 3	20倍	バナナが 〃	1/293
チェリー × 3	10倍	チェリーが 〃	1/130
BEEP × 3	20倍	BEEPが3つ 〃	1/295
セブン × 2	30倍	セブンが2つ 〃	1/352
セブン ♠—7—♠	半分	7がまん中で両端が同じ	——
チェリー ♦—♦—?	5倍	左とまん中がチェリー	1/51
チェリー ♦—?—?	2倍	左がチェリー	1/14



PC SLOT PC-8001/mkII/SR PC-8801/mkII/SR(N-BASIC)

LIST 1 ▼1 BLOCK

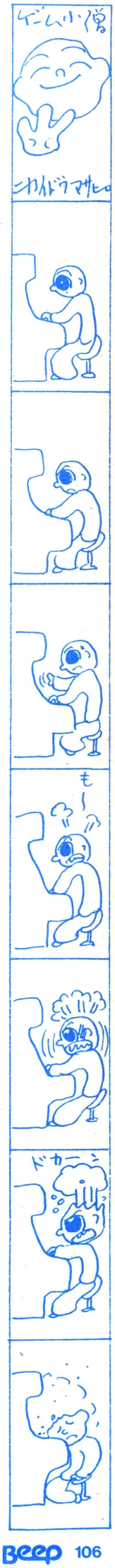


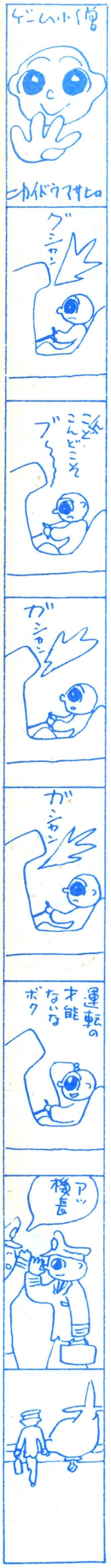

```
100 REM ************************
110 REM **  PC SLOT   Ver3.5   **
120 REM **    1985年 1月27日    **
130 REM **  PROGRAM BY PIYO    **
140 REM ************************
150 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH80.25:COLOR7.0.1:DEFINTA-Z:PRINTCHR$(12):DIMA(3,3).A1(3
,3),S(15),M(15).Z(5),N$(15).W$(15).W(15).K(2.10)
160 DEFUSR9=&HD700:WA=&HD6F0
170 FORI=1TO15:READM(I):NEXT:FORI=1TO5:READZ(I):NEXT:GOSUB 1130
180 COLOR 7:PRINTCHR$(12):
190 LOCATE 0,5:PRINT"1 ---- CHARACTER CHANGE"
200 LOCATE 0.6:PRINT"2 ---- DRAM      CHANGE"
210 LOCATE 0.7:PRINT"3 ---- NAME      CHANGE"
220 LOCATE 0.8:PRINT"4 ---- KAKURITHU  "
230 LOCATE 0,9:PRINT"5 ---- GAME"
240 LOCATE 0,10:PRINT"6 ---- END                 "::ON INSTR("123456".INPUT$(1))+1 G
OTO 240,550.830.1000.1150.260
250 END
260 LOCATE10.12:PRINT"TIME GAME ? Yes - [ SPACE ] key"::A$=INPUT$(1):IFA$=" "THE
NTI=1:TIME$="00:00:00"
270 PRINTCHR$(12):DEFUSR=&HD550:DEFUSR1=&HD483:A=USR1(0):Z1=20:Z2=1
280 LINE(32.48)-(121.51).PSET.B:LINE(32.15)-(121.84).PSET,B:LINE(32,24)-(121,27)
,PSET,B:LINE(32,72)-(121.75).PSET.B:LINE(111.15)-(42.84).PSET:LINE(42,15)-(111,8
4),PSET:GOSUB470
290 FORI=1TO15:IFI<11THENT=11-IELSET=I
300 LOCATE61,I+5:PRINTUSING" &        & ###ハ゛イ":N$(T):S(T):NEXT:LOCATE72,18:PRINT
" ^ 1/2":GOTO330
310 A$=INKEY$:A=INP(8):IFINP(8)=191THEN330ELSEIFA$=""THEN310ELSEIFA$=" "THENZ2=Z
2+1ELSEIFA$="e"THENGOTO180ELSEGOTO310
320 IFZ1<=Z2THENZ2=Z1:GOSUB520ELSEGOSUB520:IFZ2<5THEN310
330 GOSUB530:POKE&HE024.3:FORI=0TO2:POKE&HE000+I*12.1:NEXT:Z1=Z1-Z2:COLOR7:LOCAT
E20,22:PRINTUSING" モチキン ####.000円    カケキン #.000円":Z1.Z2::A=USR(0)
340 S=0:T=0:FORI=0TO2:FORJ=0TO2:A(I.J)=PEEK(&HE002+I*12+J):A=A(I.J):IFA>6ANDA<10
THENA1(I,J)=1ELSEA1(I.J)=0
350 NEXT:NEXT:P=0
360 FORI=1TO15STEP3:T=T+1:A=A(0.M(I)):B=A(1.M(I+1)):C=A(2.M(I+2)):A1=A1(0.M(I)):
B1=A1(1.M(I+1)):C1=A1(2.M(I+2)):GOSUB370:IFT=Z2THEN430ELSENEXT
370 IFA=BANDB=CANDS<S(A)THENS=S(A):CO=5:W=T:V=A:RETURN
380 IFA=1ANDB=1ANDS<S(14)THENCO=1:W=T:V=14:S=S(14):RETURN
390 IF((A=10ANDA=B)OR(A=10ANDA=C)OR(B=10ANDB=C))ANDS<S(12)THENS=S(12):W=T:CO=4:V
=12:RETURN
400 IFA1=1ANDA1=B1ANDB1=C1ANDS<S(11)THENS=S(11):CO=3:W=T:V=11:RETURN
410 IFA=CANDB=10ANDS<S(A)/2THENS=S(A)/2:CO=2:W=T:V=A:P=1:RETURN
420 IFA=1ANDS<S(15)THENCO=1:W=T:V=15:S=S(15):RETURN ELSE RETURN
430 Z1=Z1+S:COLOR7:LOCATE20.22:PRINTUSING" モチキン ####.000円    カケキン #.000円";Z1.Z2;
:Z2=1
440 IFS>0THENCOLORCO:LOCATE30.23:PRINTUSING" ###.000円 ":S;:GOSUB480:GOSUB490:FOR
I=1TO5:BEEP1:FORJ=1TO40:NEXT:BEEP0:FORJ=0TO80:NEXT:NEXT:FORI=1TO1000:NEXT:LOCATE
30.23:PRINT "                ":CO=7:GOSUB490
450 GOSUB530:GOSUB470:IFZ1=0OR(TI=1ANDTIME$>"00:05:00")THEN460ELSEBEEP1:FORI=0TO
2:NEXT:BEEP0:GOTO310
460 BEEP:COLOR3:LOCATE20.24:PRINT"***** END *****    PUSH ANY key "::Z1=20:Z2=1:G
OSUB470:A$=INPUT$(1):TIME$="00:00:00":LOCATE20.24:PRINTSPC(40):GOTO330
470 FORI=0TO25:POKE&HF353+I*120.&HF8:NEXT:CO=6:W=1
480 FORI=Z(W)TOZ(W)+3:POKE&HF353+I*120.&H18+32*CO:NEXT:RETURN
490 GOSUB500:IFP=1THENA=V:V=13:GOSUB500:V=A:RETURNELSERETURN
500 IFV<11THENT=11-VELSET=V
510 POKE&HF363+(5+T)*120,8+32*CO:RETURN
520 FORI=Z(Z2)TOZ(Z2)+3:POKE&HF353+I*120.&HD8:NEXT:RETURN
530 IFTI=1THENLOCATE60.22:COLOR5:PRINTRIGHT$(TIME$.5)::RETURNELSERETURN
540 DATA 1,1,1,0,0.0,2.2,2.0.1.2.2.1.0.10.4.16.0.21
550 CONSOLE 0.25.0.1:COLOR 7.0.1:PRINTCHR$(12)
560 LINE(14,32)-(39,59),PSET.7,BF:LINE(17.35)-(36.56).PRESET,7,BF:J=0:GOSUB630
570 LOCATE 0,20:PRINT"CODE CHANGE [4] <-> [6] ":LOCATE 0.21:PRINT"DATA CHANGE [S
PACE] ":LOCATE 0,22:PRINT"END [E]":LOCATE10.23:PRINT"コマンド ハ ";
580 LOCATE 8,7:PRINT USING" CODE [##] &    &";J.N$[J+1]:
590 LOCATE18,23:A$=INPUT$(1):A=INSTR("46 e".A$)+1: ON A GOTO 590.600,610,670,180
600 J=J+9:GOTO 620
610 J=J+1:GOTO 620
620 J=JMOD10:GOSUB 630:GOTO 580
630 FOR I=0 TO 4:GOSUB 640:NEXT:RETURN
640 POKE WA+3.10:POKE WA+2.I+10:II=I*12+13+J*72:POKE WA+4.IIMOD256:POKE WA+5,II¥
256+&HD0
650 A=USR9(0):RETURN
660 AD=&HD00D+J*72+Y*12+X:A=PEEK(AD):RETURN
670 LOCATE 0,20:PRINT"MOVE CURSOL [A][S][D][W]":LOCATE 0.21:PRINT"COLOR CANGE [C
]    ":LOCATE 0,22:PRINT"END [E]"
680 LOCATE 30,10:PRINT"┌┬┐"::LOCATE 30.11:PRINT"|8|9|"::LOCATE 30,12:PRINT"|5|
6|";:LOCATE 30.13:PRINT"|2|3|"::LOCATE 30.14:PRINT"|.|.|"::LOCATE 30.15:PRINT"└
```

PC SLOT PC-8001/mkII/SR PC-8801/mkII/SR(N-BASIC)

LIST 1 ▽2 BLOCK

```
└─┘"
690 LOCATE 26.16:PRINT"DATA CHANGE"
700 LOCATE 20,14:PRINT"┌─┐"::LOCATE 20.15:PRINT"│ │"::LOCATE 20.16:PRINT"└─┘"
710 PSET(42,61)
720 LOCATE X+9,Y+9:AD=&HD00D+J*72+Y*12+X:AA=PEEK(AD):POKE &HFA1E.AA:A$=INPUT$(1)
:A=INSTR("sadw852.963.ce".A$)+1:ON A GOTO 720.730.740,750.760.780.780,780,780,78
0,780.780.780.820.570
730 Y=Y+1:GOTO 770
740 X=X+8:GOTO 770
750 X=X+1:GOTO 770
760 Y=Y+4
770 X=XMOD9:Y=YMOD5:GOTO 720
780 A=A-6:B=2^A:AD=&HD00D+J*72+Y*12+X:A=PEEK(AD)
790 IF(A AND B)=B THEN A=A-B ELSE A=A+B
800 POKE AD.A
810 POKE &HF742+X+Y*120.A:GOTO 720
820 AD=&HD017+J*72+Y*12:A=(PEEK(AD)+32)MOD256:POKE AD.A:I=Y:GOSUB 640:GOTO 720
830 '******
840 PRINTCHR$(12)::LOCATE0.5 :PRINT"      ┌"::FOR J=0 TO 30:PRINT"─┬"::NEXT:PRINT
"─┐"
850 FOR I=0 TO 2:PRINTUSING"DRAM#│":I+1::FOR J=0 TO 31:PRINTUSING"#│";PEEK(&HD2D
0+I*32+J)-1::NEXT:PRINT:NEXT
860 PRINT"      └"::FOR J=0 TO 30:PRINT"─┴"::NEXT:PRINT"─┘"
870 FOR I=0 TO 9:LOCATE (IMOD5)*13.I¥5+10:PRINTUSING"# > &      &":I.N$(I+1);:NEX
T
880 PRINT:PRINT"MOVE CURSOL [2][4][6][8]"
890 PRINT"DATA CHANGE [Z][X]        "
900 PRINT"END           [E]"
910 X=0:Y=0
920 LOCATE X*2+6.Y+6:A$=INPUT$(1):A=INSTR("2468zxe".A$)+1:ON A GOTO 920.930.940.
950,960,980,980,180
930 Y=Y+1:GOTO 970
940 X=X-1:GOTO 970
950 X=X+1:GOTO 970
960 Y=Y-1
970 X=(X+32)MOD32:Y=(Y+3)MOD3:GOTO 920
980 A=(A-6)*2-1:AD=&HD2D0+Y*32+X:A=(PEEK(AD)+A+9)MOD10:LOCATE X*2+6.Y+6:PRINTUSI
NG"#";A;:POKE AD,A+1
990 GOTO 920
1000 RESTORE 1120:FORI=0TO9:W(I)=I:W$(I)="CODE ALL"+STR$(I)+" ":NEXT:FOR I=10 TO
 14:READ W$(I),W(I):NEXT
1010 PRINTCHR$(12)::LINE(14.32)-(39.59).PSET.7.BF:FOR J=0 TO 14:WW=J:J=W(J):GOSU
B 630:J=WW
1020 N$="":FOR I=0 TO 7:N$=N$+CHR$(PEEK(&HD780+J*10+I)):NEXT
1030 N=PEEK(&HD780+J*10+8)+PEEK(&HD780+J*10+9)*256
1040 LINE(8,22)-(70.23)." "..BF:LOCATE 8.22:PRINTUSING" &              &  (&
   &) ":W$(J);N$::IFJ<>12THENPRINTUSING"###ハ゛イ":N:
1050 PRINT"  NAME ?"::LINE INPUT A$:IF A$<>"" THEN N$=A$
1060 IFJ<>12THENLOCATE 30.23:PRINT " ハ゛イリツ "::INPUT N
1070 N$=LEFT$(N$+"         ",8)
1080 FOR I=0 TO 7:POKE &HD780+J*10+I.ASC(MID$(N$.I+1.1)):NEXT
1090 POKE &HD780+J*10+8.N MOD 256:POKE &HD780+J*10+9.N / 256
1100 NEXT:LOCATE 20.24:PRINT"END ":
1110 GOSUB 1130:GOTO 180
1120 DATA CODE 6or7or8.6.CODE 9 * 2.9.CODE 9 MID.9,CODE 0 - 0 - ?.0,CODE 0 - ? -
 ?,0
1130 FOR I=1 TO 15:N$="":FORJ=0TO7:N$=N$+CHR$(PEEK(&HD780+I*10+J-10)):NEXT:N$(I)
=N$:S(I)=PEEK(&HD788+I*10-10)+PEEK(&HD789+I*10-10)*256:NEXT:RETURN
1140 '******
1150 PRINTCHR$(12)::E!=0:ERASE K:DIM K(2.10):FORI=0TO2:FORJ=0TO31:A=PEEK(&HD2D0+
I*32+J)-1:K(I,A)=K(I,A)+1:NEXT:NEXT
1160 LOCATE13.0:PRINT" D1 D2 D3                  カクリツ        ハ゛イリツ        キタイチ ":LOCATE
 0,2
1170 FORI=0TO14:IFI>9THENONI-9GOTO1190.1200.1260.1210.1220
1180 L=I:K=100:B!=K(0.I)*K(1.I)*K(2.I):GOTO1230
1190 L=10:B!=1:FORJ=0TO2:K(J.10)=K(J.6)+K(J.7)+K(J.8):B!=B!*K(J.10):NEXT:FORJ=6T
O8:B!=B!-K(0,J)*K(1.J)*K(2.J):NEXT:GOTO1230
1200 L=9:B!=K(0.9)*K(1.9)*(32-K(2.9))+K(1.9)*K(2.9)*(32-K(0.9))+K(0.9)*K(2,9)*(3
2-K(1,9)):GOTO1230
1210 L=0:K=1:B!=K(0.0)*K(1,0)*(32-K(2.0)):GOTO1230
1220 K=0:B!=K(0,0)*(32-K(1.0))*(32-K(2.0))
1230 PRINTUSING"&             & ":N$(I+1)::FORJ=0TO2:IFK<JTHENPRINT"│──"; ELSE PRIN
TUSING"│##";K(J,L);
1240 NEXT:PRINTUSING"│ --->      1/#####";1/(B!/32^3):
1250 A!=S(I+1)*B!/32^3:PRINTUSING"    #### ハ゛イ       ####円":S(I+1):A!*1000:E!=E!+A
!
1260 NEXT:LOCATE 10,20:PRINTUSING"キタイチ =  ####円":E!*1000
1270 LOCATE 10,23:PRINT"PUSH SPACE KEY"::A$=INPUT$(1):GOTO180
```





PC SLOT PC-8001/mkII/SR PC-8801/mkII/SR (N-BASIC) LIST 2 ▽3 BLOCK

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D400	:	33	C9	FD	36	01	06	FD	7E	:	B1
D408	:	03	FD	77	04	FD	7E	02	FD	:	F5
D410	:	77	03	FD	7E	05	3C	E6	1F	:	3B
D418	:	4F	FD	77	05	06	00	FD	66	:	31
D420	:	07	FD	6E	06	09	7E	FD	77	:	73
D428	:	02	21	F4	CF	11	48	00	47	:	86
D430	:	19	10	FD	C3	DD	D3	00	00	:	99
D438	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D440	:	FD	36	04	06	FD	7E	07	FD	:	BC
D448	:	77	06	FD	7E	08	3C	E6	1F	:	41
D450	:	4F	FD	77	08	06	00	FD	66	:	34
D458	:	0A	FD	6E	09	09	7E	FD	77	:	79
D460	:	07	21	F4	CF	11	48	00	47	:	8B
D468	:	19	10	FD	C3	1B	D4	00	00	:	D8
D470	:	00	D8	04	F8	10	F8	13	F8	:	E7
D478	:	1C	F8	23	F8	2C	F8	33	F8	:	7E
D480	:	3C	F8	50	01	00	19	21	50	:	0F
D488	:	F3	C5	E5	11	70	D4	EB	01	:	DE
D490	:	13	00	ED	B0	E1	C1	11	78	:	DB
D498	:	00	19	10	ED	00	00	00	00	:	16
D4A0	:	21	16	F3	11	C0	D4	3E	04	:	11
D4A8	:	E5	01	24	00	EB	ED	B0	EB	:	7D
D4B0	:	E1	D5	11	78	00	19	3D	D1	:	66
D4B8	:	C2	A8	D4	C3	60	D5	00	00	:	36
D4C0	:	FF	33	33	73	CE	00	EC	37	:	C9
D4C8	:	33	73	CE	00	00	E8	37	33	:	C6
D4D0	:	73	CE	00	FF	00	00	00	00	:	40
D4D8	:	00	FE	37	33	73	EF	00	33	:	FD
D4E0	:	33	FF	33	33	FF	88	88	C8	:	6F
D4E8	:	7F	00	FF	00	00	00	00	00	:	7E
D4F0	:	00	71	C6	CC	CC	08	00	FF	:	D6
D4F8	:	00	00	00	00	00	FF	00	00	:	FF
SUM	:	69	77	A3	0B	E4	60	FF	DB	:	AC

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D500	:	00	FF	00	00	00	FF	00	00	:	FE
D508	:	FF	11	11	11	00	00	FF	08	:	39
D510	:	00	80	CC	00	00	CC	08	00	:	20
D518	:	90	6F	00	FF	00	00	00	00	:	FE
D520	:	00	FF	08	00	80	FF	00	00	:	86
D528	:	00	FF	00	00	33	00	00	00	:	32
D530	:	00	00	10	33	33	33	13	00	:	BC
D538	:	00	10	33	33	33	01	00	33	:	DD
D540	:	33	33	33	33	00	31	33	33	:	63
D548	:	33	13	00	00	00	33	00	00	:	79
D550	:	06	15	C5	CD	50	D3	C1	10	:	A1
D558	:	F9	C3	30	D3	00	00	00	00	:	BF
D560	:	21	04	F3	11	80	D5	3E	19	:	D5
D568	:	E5	01	0C	00	EB	ED	B0	EB	:	65
D570	:	E1	D5	11	78	00	19	3D	D1	:	66
D578	:	C2	68	D5	C3	B0	D6	00	00	:	48
D580	:	00	4C	44	44	44	44	44	CC	:	6C
D588	:	CC	CC	CC	CC	00	0F	FF	7F	:	BD
D590	:	1B	FF	0F	FF	FF	FF	FF	FF	:	24
D598	:	00	0F	FF	B8	0B	FB	0F	CC	:	A7
D5A0	:	CC	18	73	F3	00	47	55	55	:	3B
D5A8	:	55	55	45	77	77	57	44	74	:	EC
D5B0	:	80	88	88	88	88	88	88	88	:	38
D5B8	:	88	88	88	08	F0	E0	6E	AA	:	88
D5C0	:	6A	EE	F0	FF	FF	73	FF	0F	:	C7
D5C8	:	F0	F0	FF	B7	ED	FF	90	99	:	AB
D5D0	:	99	00	90	0F	F0	B8	AB	AA	:	35
D5D8	:	AA	BB	F8	FF	FF	EC	FF	0F	:	55
D5E0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D5E8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D5F0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D5F8	:	80	88	88	88	88	88	88	88	:	38
SUM	:	CA	31	1A	A2	24	D7	DA	4D	:	D9

PC SLOT PC-8001/mkII/SR PC-8801/mkII/SR (N-BASIC) LIST 2 ▽2 BLOCK

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D200	:	66	66	F6	F8	0F	00	CC	CC	:	61
D208	:	CC	CC	CC	CC	CC	0C	F0	98	:	90
D210	:	0F	80	88	88	88	88	88	88	:	BF
D218	:	88	88	F0	F8	0F	F0	A0	F5	:	8C
D220	:	A0	FA	A0	FA	A0	F8	F0	F8	:	B4
D228	:	0F	30	22	33	22	32	22	32	:	3C
D230	:	32	33	F0	F8	0F	00	66	66	:	28
D238	:	66	66	66	66	66	06	F0	98	:	8C
D240	:	6F	66	66	66	66	66	66	66	:	39
D248	:	66	66	F6	F8	0F	00	CC	CC	:	61
D250	:	CC	CC	CC	CC	CC	0C	F0	58	:	50
D258	:	0F	80	88	88	88	88	88	88	:	BF
D260	:	88	88	F0	F8	0F	F0	A0	F5	:	8C
D268	:	A0	FA	A0	FA	A0	F8	F0	F8	:	B4
D270	:	0F	30	22	33	22	32	22	32	:	3C
D278	:	32	33	F0	F8	0F	00	66	66	:	28
D280	:	66	66	66	66	66	06	F0	58	:	4C
D288	:	6F	66	66	66	66	66	66	66	:	39
D290	:	66	66	F6	F8	0F	00	CC	CC	:	61
D298	:	CC	CC	CC	CC	0C	00	F0	B8	:	E4
D2A0	:	0F	00	11	00	00	00	C8	7E	:	66
D2A8	:	03	00	F0	B8	0F	00	00	00	:	BA
D2B0	:	00	E0	3F	00	00	00	F0	B8	:	C7
D2B8	:	0F	00	00	00	00	FF	01	00	:	0F
D2C0	:	00	00	F0	B8	0F	00	00	00	:	B7
D2C8	:	00	33	00	00	00	00	F0	B8	:	DB
D2D0	:	0A	01	02	08	04	02	07	02	:	24
D2D8	:	05	03	02	06	01	09	02	01	:	1D
D2E0	:	03	06	04	05	01	04	03	02	:	1C
D2E8	:	07	05	08	03	04	02	06	03	:	26
D2F0	:	0A	03	01	03	02	04	06	01	:	1E
D2F8	:	06	05	08	01	06	05	02	07	:	28
SUM	:	7A	22	7B	B8	69	4D	E3	E0	:	48

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D300	:	01	03	04	01	08	01	03	09	:	1E
D308	:	02	05	06	02	07	03	04	01	:	1E
D310	:	0A	01	05	01	04	01	07	03	:	20
D318	:	04	03	01	09	02	05	01	02	:	1B
D320	:	06	01	05	04	01	07	04	08	:	24
D328	:	02	01	05	03	02	09	01	03	:	1A
D330	:	DB	09	CB	77	C2	46	D3	3A	:	3B
D338	:	26	E0	3D	CA	4A	D3	3E	01	:	69
D340	:	32	25	E0	C3	47	D3	AF	32	:	F5
D348	:	26	E0	CD	50	D3	C3	30	D3	:	BC
D350	:	3A	00	E0	3D	C2	64	D3	FD	:	4D
D358	:	21	00	E0	21	FA	FB	11	72	:	9A
D360	:	FC	CD	8B	D3	3A	0C	E0	3D	:	8A
D368	:	C2	78	D3	FD	21	0C	E0	21	:	38
D370	:	0A	FC	11	82	FC	CD	8B	D3	:	C0
D378	:	3A	18	E0	3D	C0	FD	21	18	:	65
D380	:	E0	21	1A	FC	11	92	FC	CD	:	83
D388	:	8B	D3	C9	0E	10	E5	06	0B	:	3B
D390	:	7E	12	23	13	10	FA	E1	B7	:	68
D398	:	11	78	00	E5	ED	52	D1	0D	:	8B
D3A0	:	C2	8D	D3	FD	66	09	FD	6E	:	F9
D3A8	:	08	01	0B	00	E5	E5	ED	B0	:	7B
D3B0	:	DD	E1	FD	66	0B	FD	6E	0A	:	A1
D3B8	:	06	11	E5	D1	7E	12	11	78	:	E6
D3C0	:	00	E5	B7	ED	52	D1	10	F4	:	B0
D3C8	:	DD	7E	0B	12	E1	FD	7E	01	:	D5
D3D0	:	3D	FD	77	01	CA	02	D4	01	:	53
D3D8	:	0C	00	B7	ED	42	FD	74	09	:	6C
D3E0	:	FD	75	08	FD	7E	01	3D	C0	:	F3
D3E8	:	3A	25	E0	3D	C0	AF	32	25	:	42
D3F0	:	E0	FD	36	00	00	3A	24	E0	:	51
D3F8	:	3D	32	24	E0	C0	33	33	33	:	CC
SUM	:	F0	7C	D6	92	40	B4	0D	45	:	1A

PC SLOT PC-8001/mkII/SR PC-8801/mkII/SR (N-BASIC) LIST 2 ▽1 BLOCK

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D000	:	6F	66	66	66	66	66	66	66	:	39
D008	:	66	66	F6	F8	0F	00	00	00	:	C9
D010	:	31	CE	08	00	00	00	F0	38	:	2F
D018	:	0F	00	00	00	E0	F1	30	0C	:	1C
D020	:	00	00	F0	38	0F	00	00	48	:	7F
D028	:	13	3C	00	F0	00	00	F0	38	:	67
D030	:	0F	C8	7E	CA	FE	CE	48	FE	:	31
D038	:	CE	08	F0	58	0F	73	CF	7B	:	EA
D040	:	FF	7F	43	FF	7F	03	F0	58	:	8A
D048	:	6F	66	66	66	66	66	66	66	:	39
D050	:	66	66	F6	F8	0F	00	00	00	:	C9
D058	:	C2	48	88	00	00	00	F0	D8	:	5A
D060	:	0F	00	00	00	80	EF	2D	3D	:	E8
D068	:	CE	08	F0	D8	0F	00	00	80	:	2D
D070	:	FC	FF	87	FF	F0	EF	F0	D8	:	28
D078	:	0F	C8	EC	FF	7F	B7	FC	97	:	8B
D080	:	FE	37	F0	D8	0F	10	11	01	:	2E
D088	:	32	33	21	33	01	00	F0	D8	:	82
D090	:	6F	66	66	66	66	66	66	66	:	39
D098	:	66	66	F6	F8	0F	00	00	80	:	49
D0A0	:	CC	EE	EE	EE	8C	00	F0	78	:	8A
D0A8	:	0F	00	E8	FF	FF	FF	FF	FF	:	F2
D0B0	:	FF	0E	F0	78	0F	C0	FF	FF	:	42
D0B8	:	FF	FF	FF	FF	7F	01	F0	78	:	E4
D0C0	:	0F	70	FF	FF	FF	FF	FF	7F	:	F9
D0C8	:	01	00	F0	78	0F	00	11	33	:	BC
D0D0	:	33	11	01	00	00	00	F0	78	:	AD
D0D8	:	6F	66	66	66	66	66	66	66	:	39
D0E0	:	66	66	F6	F8	0F	00	11	21	:	FB
D0E8	:	44	4C	26	00	00	00	F0	98	:	3E
D0F0	:	0F	00	80	CC	EE	EF	EE	CC	:	F2
D0F8	:	08	00	F0	98	0F	C0	FF	FF	:	5D
SUM	:	D4	D2	60	E1	81	E0	85	26	:	F3

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D100	:	FF	FF	FF	FF	FF	0C	F0	98	:	8F
D108	:	0F	70	FF	FF	FF	FF	FF	FF	:	79
D110	:	FF	07	F0	98	0F	00	31	77	:	45
D118	:	FF	FF	FF	77	13	00	F0	98	:	0F
D120	:	6F	66	66	66	66	66	66	66	:	39
D128	:	66	66	F6	F8	0F	00	00	00	:	C9
D130	:	10	C2	00	00	00	00	F0	58	:	1A
D138	:	0F	00	80	CC	E6	3C	6C	CC	:	B5
D140	:	08	00	F0	58	0F	C0	FF	FF	:	1D
D148	:	EF	FE	FE	FF	FF	0C	F0	58	:	3D
D150	:	0F	70	FF	FF	FF	FF	FF	FF	:	79
D158	:	FF	03	F0	58	0F	00	31	77	:	01
D160	:	FF	FF	FF	77	03	00	F0	58	:	BF
D168	:	6F	66	66	66	66	66	66	66	:	39
D170	:	66	66	F6	F8	0F	00	00	C8	:	91
D178	:	EC	EF	CE	8C	00	00	F0	D8	:	FD
D180	:	0F	00	FE	97	FE	FF	FF	FF	:	9F
D188	:	CF	00	F0	D8	0F	00	FF	F0	:	95
D190	:	FF	FF	FF	FF	FF	00	F0	D8	:	C3
D198	:	0F	C0	FF	FF	7F	77	7F	77	:	B9
D1A0	:	F7	8F	F0	D8	0F	53	99	88	:	D1
D1A8	:	88	38	37	88	44	12	F0	D8	:	9D
D1B0	:	6F	66	66	66	66	66	66	66	:	39
D1B8	:	66	66	F6	F8	0F	00	00	00	:	C9
D1C0	:	00	00	00	00	00	00	F0	F8	:	E8
D1C8	:	0F	80	88	88	88	88	88	88	:	BF
D1D0	:	88	88	F0	F8	0F	F0	A0	F5	:	8C
D1D8	:	A0	FA	A0	FA	A0	F8	F0	F8	:	B4
D1E0	:	0F	30	22	33	22	32	22	32	:	3C
D1E8	:	32	33	F0	F8	0F	00	00	00	:	5C
D1F0	:	00	00	00	00	00	00	F0	F8	:	E8
D1F8	:	6F	66	66	66	66	66	66	66	:	39
SUM	:	EC	4B	CE	7C	30	27	13	5C	:	47

PC SLOT PC-8001/mkII/SR PC-8801/mkII/SR (N-BASIC)
LIST 2 ▽6 BLOCK

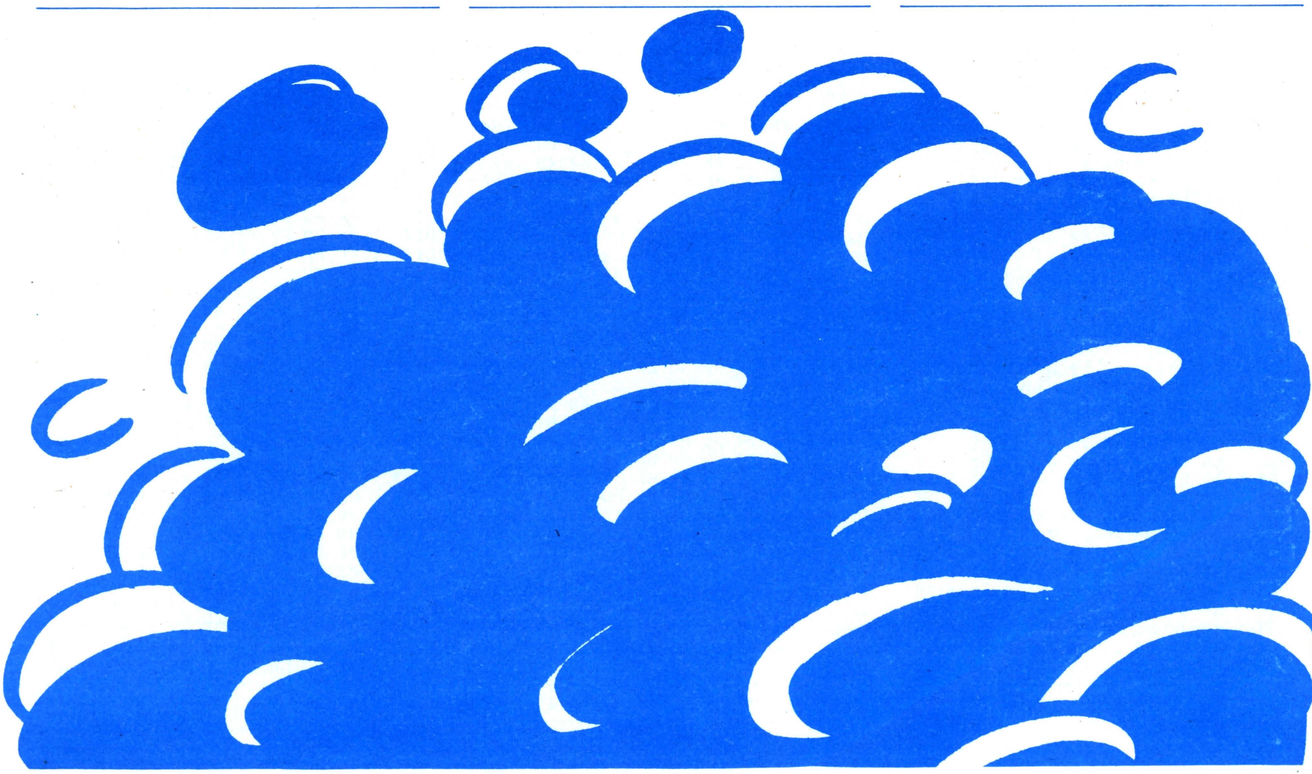
ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D800	:	0A	00	C1	AA	D8	B0	20	EA	:	07
D808	:	EA	3F	05	00	C1	AA	D8	B0	:	21
D810	:	20	EA	3F	3F	02	00	00	00	:	8A
D818	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D820	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D828	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D830	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D838	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D840	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D848	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D850	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D858	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D860	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D868	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D870	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D878	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D880	:	00	00	00	11	94	DB	C3	72	:	B5
D888	:	D7	11	1F	D2	E5	26	00	19	:	FD
D890	:	7E	DD	46	05	05	20	02	ED	:	BA
D898	:	44	E1	84	67	2C	DD	7E	00	:	97
D8A0	:	FE	04	20	09	01	78	04	11	:	B9
D8A8	:	9C	DB	C3	72	D7	01	D8	04	:	60
D8B0	:	11	A0	DB	C3	72	D7	3A	32	:	04
D8B8	:	E9	FE	02	CA	0A	D9	D2	76	:	DE
D8C0	:	D9	7D	FE	09	28	04	2C	C3	:	78
D8C8	:	01	D9	3A	51	E9	3D	CA	C6	:	1B
D8D0	:	D8	DD	36	01	0D	0E	00	CD	:	D4
D8D8	:	E4	D8	3A	10	E9	94	D2	F5	:	4A
D8E0	:	D8	25	18	12	E5	24	2C	CD	:	29
D8E8	:	F3	03	11	78	00	06	10	71	:	06
D8F0	:	19	10	FC	E1	C9	24	0E	70	:	71
D8F8	:	CD	E4	D8	E5	24	CD	D8	DA	:	11
SUM	:	88	9C	53	FB	72	7F	0D	A2	:	12

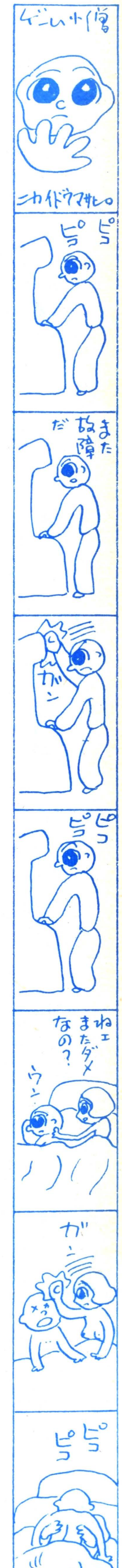
PC SLOT PC-8001/mkII/SR PC-8801/mkII/SR (N-BASIC)
LIST 2 ▽5 BLOCK

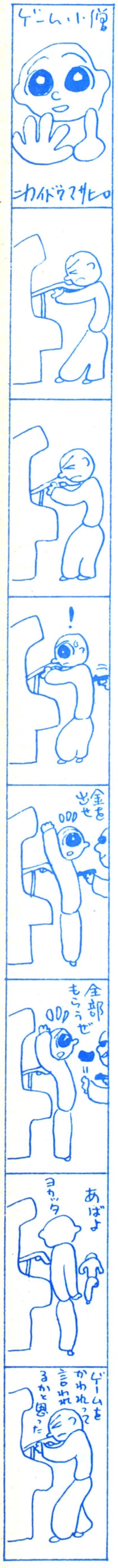
ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D700	:	2A	F4	D6	11	0A	00	19	7E	:	A6
D708	:	32	F0	D6	06	09	C5	2A	F2	:	E8
D710	:	D6	3A	F0	D6	CD	F8	04	2A	:	C9
D718	:	F2	D6	CD	F3	03	ED	5B	F4	:	C7
D720	:	D6	1A	77	13	ED	53	F4	D6	:	84
D728	:	21	F3	D6	34	C1	10	DE	C9	:	96
D730	:	3A	00	3A	00	3A	00	3A	00	:	E8
D738	:	3A	00	3A	00	3A	00	3A	00	:	E8
D740	:	3A	00	3A	00	3A	00	3A	00	:	E8
D748	:	3A	00	3A	00	3A	00	3A	00	:	E8
D750	:	3A	00	3A	00	3A	00	3A	00	:	E8
D758	:	3A	00	3A	00	3A	00	3A	00	:	E8
D760	:	3A	00	3A	00	3A	00	3A	00	:	E8
D768	:	3A	00	3A	00	3A	00	3A	00	:	E8
D770	:	3A	00	3A	00	3A	00	3A	00	:	E8
D778	:	3A	00	3A	00	3A	00	3A	00	:	E8
D780	:	C1	AA	D8	B0	20	20	20	20	:	73
D788	:	0A	00	CA	DE	C5	C5	20	20	:	7C
D790	:	20	20	14	00	B7	B3	B2	20	:	90
D798	:	20	20	20	20	1E	00	D2	DB	:	4B
D7A0	:	DD	20	20	20	20	20	28	00	:	A5
D7A8	:	D8	DD	BA	DE	20	20	20	20	:	CD
D7B0	:	32	00	CD	DE	D9	20	20	20	:	16
D7B8	:	20	20	50	00	CB	DE	B0	CC	:	B5
D7C0	:	DF	57	20	20	64	00	CB	DE	:	83
D7C8	:	B0	CC	DF	47	20	20	C8	00	:	AA
D7D0	:	CB	DE	B0	CC	DF	52	20	20	:	96
D7D8	:	2C	01	BE	CC	DE	DD	20	20	:	B2
D7E0	:	20	20	F4	01	CB	DE	B0	CC	:	5A
D7E8	:	DF	20	20	20	14	00	BE	CC	:	DD
D7F0	:	DE	DD	32	BA	20	20	1E	00	:	05
D7F8	:	E8	2D	37	2D	E8	20	20	20	:	C1
SUM	:	BC	54	B1	B8	9B	50	13	4A	:	C1

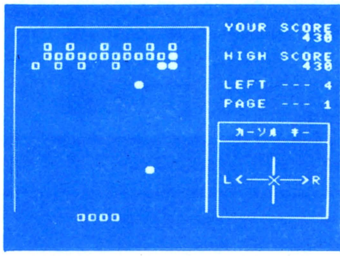
PC SLOT PC-8001/mkII/SR PC-8801/mkII/SR (N-BASIC)
LIST 2 ▽4 BLOCK

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D600	:	88	88	88	08	F0	E0	EE	26	:	84
D608	:	EE	EE	F0	FF	FF	73	FF	0F	:	4B
D610	:	F0	F0	FF	0F	FF	FF	90	99	:	15
D618	:	99	00	90	0F	F0	B8	BB	AA	:	45
D620	:	BA	BB	F8	FF	FF	EC	FF	0F	:	65
D628	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D630	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D638	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D640	:	80	88	88	88	88	88	88	88	:	38
D648	:	88	88	88	08	F0	E0	6E	AA	:	88
D650	:	6A	EE	F0	FF	FF	31	F7	0F	:	7D
D658	:	F0	F0	7F	DD	2D	FF	C0	CC	:	F4
D660	:	CC	00	C8	0F	F0	B8	BB	AA	:	B0
D668	:	BA	BB	F8	FF	FF	FE	FF	0F	:	77
D670	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D678	:	00	00	00	00	00	1F	DD	55	:	51
D680	:	55	D5	1D	FF	FF	5F	11	F1	:	A6
D688	:	00	0F	FF	B8	BB	F7	0F	99	:	20
D690	:	99	C8	FE	FE	00	0F	77	55	:	38
D698	:	55	76	07	FF	FF	FF	FF	FF	:	CD
D6A0	:	00	11	11	11	11	11	11	11	:	77
D6A8	:	11	11	11	11	00	00	00	00	:	44
D6B0	:	11	00	E0	21	C0	D6	01	27	:	D0
D6B8	:	00	ED	B0	C9	00	00	00	00	:	66
D6C0	:	01	08	00	00	00	00	D0	D2	:	AB
D6C8	:	C4	D2	B7	FC	01	08	00	00	:	52
D6D0	:	00	00	F0	D2	C4	D2	BB	FC	:	0F
D6D8	:	01	08	00	00	00	00	10	D3	:	EC
D6E0	:	C4	D2	BF	FC	00	00	00	00	:	51
D6E8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D6F0	:	58	00	0E	13	46	D0	FF	00	:	8E
D6F8	:	FF	00	FF	00	FF	00	FF	00	:	FC
SUM	:	E7	AF	84	3B	04	58	BC	59	:	C6









BUG BALL

MSX

森山千佳子

初めに

現在のビデオゲーム全盛時代の創始者ともいうべき、ブロック崩しのMSX版です。最近のゲームの複雑さから脱却すべく、初心に戻ってプログラムを作成しました。

遊び方

プログラムは、オールBASICです。注釈文は、省いても結構です。

RUNさせると、タイトルが表示されますので、なにかキーを押せばゲームがスタートします。

ゲーム中で使用するキーは、カーソルキーの"右"と"左"のみで、それに応じてラケットが移動します。うまくボール"●"を打ち返して、ブロック"ロ"（カタカナのロ）を消してください。

ボールがブロックに当たると残像が残りますが、これはプログラム中で故意に発生させているためで、これが"BUG BALL"というゲーム名の由来です（くわしくは、リストの930〜980行の、＊アタック！＊ルーチンを参照してください）。

この残像は、ボールが下から当たると一段下に降り、上から当たると上りますので、注意してください。

また、ラケットに当たる位置によって、ボールの戻り方に法則性がありますので、それをうまく利用すれば、わりと楽にクリアすることができます。なお、1面クリアするごとに、画面上の残像の数に応じてボーナス点が入ります。

ボールは、ブロック群の最上段に当たると、スピードが速くなり、上の壁に当たるとラケットが短くなります。

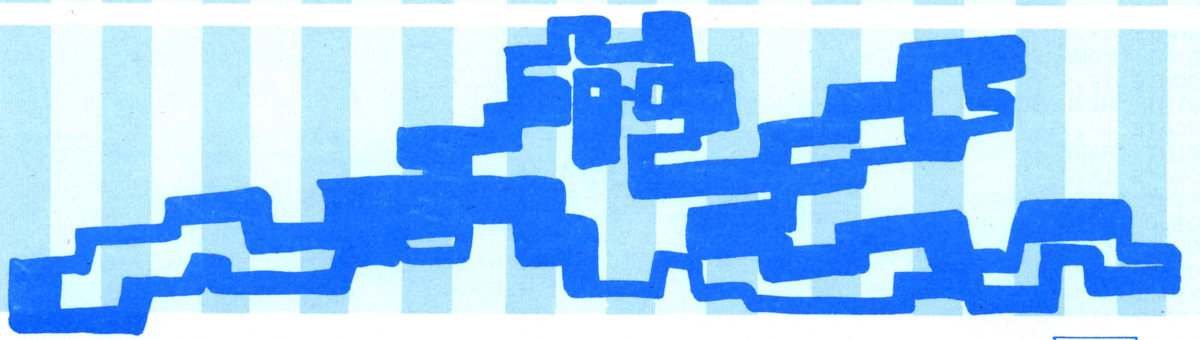
スコアは、"●"が10点、"ロ"が20点で、2000点ごとにボールがひとつ増えます。

最後に

限りなくスピードを追求したため、リストが少々見づらくなっているかもしれませんが、BASICではこのくらいが限度ではないかと思います。

命令も、できるだけシンプルなものを使用しましたので、皆さんで、カラー文、スプライト文、ライン文等を使用して改造してみてください。

雑誌等への投稿は、今回初めてでしたが、これからも次次に送りたいと思いますのでどうぞヨロシク!!



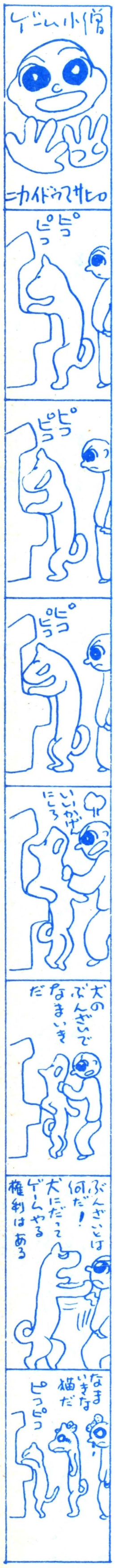
最後に一言。佳代ちゃん元気!?

BUG BALL MSX 1 BLOCK

```
10 '************************
11 '*                      *
12 '*  BAG BALL GAME       *
13 '*                      *
14 '*       FOR MSX        *
15 '*                      *
16 '*  PROGRAMED BY CHIKA. *
17 '*                      *
18 '*          IN 1985.2   *
19 '*                      *
20 '************************
100 '*** ショキチ-1 ************
110 COLOR 15,1,1:SCREEN ,,0
120 WIDTH 29:KEY OFF
130 DEFINT A-Z
140 DEFFNP(X,Y)=VPEEK(6146+X+Y*32)
150 DIM T$(14),A$(11)
160 R=RND(-TIME)
170 HSC=0:SW=1:LUP=2000
180 FOR I=1 TO 14
190  READ T$(I)
```

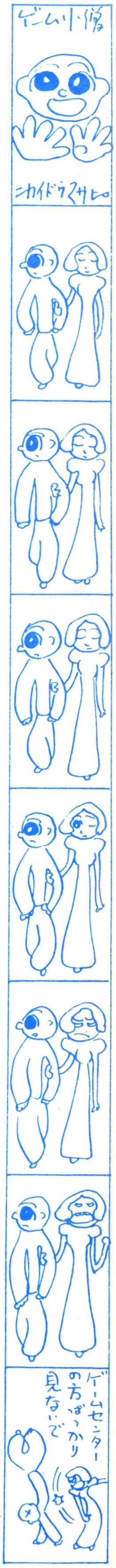
```
200 NEXT I
210 FOR I=1 TO 11
220  READ A$(I)
230 NEXT I
240 '*** ｼｮｷﾁ-2 *************
250 SC=0:PG=1:LE=5:WB=100
260 RX=6:RY=21:WX=1:WY=1
270 FOR W=0 TO 500:NEXT W
280 GOSUB 1880
290 '*** ｼｮｷﾁ-3 *************
300 XSW=1:YSW=3
310 '*** ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ **********
320 PLAY"L404C03CL64"
330 PRINT CHR$(12)
340 LOCATE 5,5
350 PRINT "● ------- 10 POINT"
360 LOCATE 5,10
370 PRINT "□ ------- 20 POINT"
380 LOCATE 3,16
390 PRINT "BONUS --- ";
400 PRINT USING "### * ? POINT";WB
410 FOR W=0 TO 2000:NEXT W
420 PRINT CHR$(12)
430 PRINT"┌────────────────┐"
440 FOR I=1 TO RY-2
450  PRINT "|";SPC(16);"|"
460 NEXT I
470 FOR I=3 TO 5
480  LOCATE 2,I
490  PRINT STRING$(14,"□")
500 NEXT I
510 FOR I=1 TO 11
520  LOCATE 18,I+10
530  PRINT A$(I)
540 NEXT I
550 LOCATE 19,1
560 PRINT "YOUR SCORE"
570 LOCATE 19,4
580 PRINT "HIGH SCORE"
590 LOCATE 19,9
600 PRINT "PAGE ---"
610 LOCATE 19,7
620 PRINT "LEFT ---"
630 GOSUB 1590
640 GOSUB 1660
650 GOSUB 1700
660 '*** ｼｮｷﾁ-4 *************
670 BX=RND(1)*16+1:BY=7
680 R$="□□□□":LR=4
690 PLAY "L6404G","05C"
700 FOR W=0 TO 500:NEXT W
710 SP=40
720 '*** ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ***********
730 IF BY+WY>RY THEN 1740
740 IF BY+WY>3 THEN 820
750   SP=0
760   IF BY+WY>1 THEN 820
770     IF R$="□□□" THEN 810
780       R$="□□□":LR=3
790       LOCATE RX+LR,RY
800       PRINT " "
810     WY=-WY
820 IF BX+WX<1 OR BX+WX>16 THEN WX=-WX
830 P=FNP(BX+WX,BY+WY)
840 IF P<>32 THEN 940
850 LOCATE BX,BY:PRINT" "
860 BX=BX+WX:BY=BY+WY
870 LOCATE BX,BY:PRINT"●"
880 FOR W=0 TO SP:NEXT W
890 S=STICK(0)
900 IF S=7 AND RX>1 THEN RX=RX-1:LOCATE RX+LR,RY:PRINT " " ELSE IF S=3 AND RX+LR
```



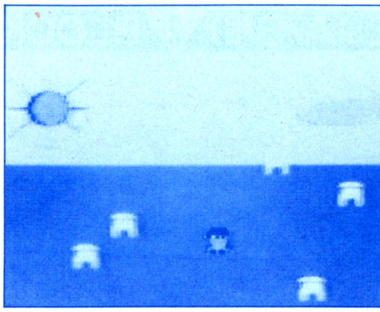



```
<17 THEN LOCATE RX,RY:PRINT " ":RX=RX+1
910 LOCATE RX,RY:PRINT R$
920 GOTO 730
930 '*** ｱﾀｯﾀ! ***************
940 IF BY<RY-1 THEN LOCATE BX+WX,BY+WY:PRINT " ":GOSUB 1000:GOTO 960 ELSE PLAY "
O5C":LOCATE BX,BY:PRINT" "
950 IF BX=RX+LR-1 AND WX=-1 THEN WX=-WX ELSE IF BX=RX AND WX=1 THEN WX=-WX
960 IF RND(1)<.8 AND BX>2 AND BX<15 THEN BX=BX+WX
970 WY=-WY
980 GOTO 730
990 '*** ｸﾘｱ? ****************
1000  FOR I=YSW TO 5
1010   FOR J=XSW TO 16
1020    IF FNP(J,I)=219 THEN 1470
1030    XSW=XSW+1
1040   NEXT J
1050  XSW=1:YSW=YSW+1
1060 NEXT I
1070 '*** ﾔｯﾀﾈ! ﾎﾞｰﾅｽ *******
1080 PLAY"O4CDEFGABO5C"
1090 BC=0:B$="## = ####"
1100 LOCATE 0,21
1110 PRINT SPC(18)
1120 LOCATE 0,21
1130 PRINT "BONUS ● ×    ="
1140 FOR I=1 TO 16
1150  FOR J=2 TO RY-1
1160   CHK=FNP(I,J)
1170   IF CHK=32 THEN 1250
1180   BC=BC+1
1190   BO=BC*WB
1200   LOCATE 10,21
1210   PRINT USING B$;BC;BO
1220   PLAY"O7CEGO8C"
1230   LOCATE I,J:PRINT" "
1240   FOR W=0 TO 300:NEXT W
1250  NEXT J
1260 NEXT I
1270 FOR I=BO TO 10 STEP -10
1280  BO=BO-10
1290  LOCATE 10,21
1300  PRINT USING B$;BC;BO
1310  SC=SC+10
1320  GOSUB 1560
1330  IF SC<SW*LUP THEN 1380
1340    PLAY"O6CEGO7CO6GEC"
1350    LE=LE+1:SW=SW+1
1360    FOR W=0 TO 5000:NEXT
1370    GOSUB 1700
1380  BEEP
1390 NEXT I
1400 LOCATE0,21:PRINTSPC(19)
1410 PG=PG+1:RY=RY-2
1420 IF RY=15 THEN RY=21
1430 FOR W=0 TO 1000:NEXT
1440 WB=WB+10
1450 GOTO 300
1460 '*** ｽｺｱ ***************
1470 PLAY "O5EG"
1480 SC=SC+(INT(P/100))*10
1490 IF SC<SW*LUP THEN 1560
1500  GOSUB 1620
1510  PLAY"O6CEGO7CO6GEC"
1520  LE=LE+1:SW=SW+1
1530  FOR W=0 TO 5000:NEXT
1540  GOSUB 1700
1550 '*** ﾊｲ ｽｺｱ? ***********
1560 IF SC<HSC THEN 1620
1570  HSC=SC
1580 '*** ﾊｲ ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ ******
```

```
1590 LOCATE 24,5
1600 PRINT USING "#####";HSC
1610 '*** ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ *********
1620 LOCATE 24,2
1630 PRINT USING "#####";SC
1640 RETURN
1650 '*** ﾍﾟｰｼﾞ ﾋｮｳｼﾞ *******
1660 LOCATE 27,9
1670 PRINT USING "##";PG
1680 RETURN
1690 '*** ﾉｺﾘ ﾋｮｳｼﾞ *********
1700 LOCATE 27,7
1710 PRINT USING "##";LE-1
1720 RETURN
1730 '*** ﾊｽﾞﾚ **************
1740 PLAY"O3GEC"
1750 LE=LE-1
1760 IF LE=0 THEN 1800
1770   LOCATE 1,RY
1780   PRINT SPC(16)
1790   GOTO 650
1800 PLAY"O2GFEDC"
1810 LOCATE 1,RY
1820 PRINT SPC(16)
1830 LOCATE 1,RY
1840 PRINT"HIT RETURN KEY!!"
1850 K$=INKEY$
1860 IF K$<>CHR$(13) THEN 1850 ELSE 250
1870 '*** ﾀｲﾄﾙ **************
1880 PLAY"L4O2CO3C"
1890 PRINTCHR$(12)
1900  FOR I=1 TO 7
1910  LOCATE 3,I+1
1920  PRINT T$(I)
1930 NEXT I
1940 FOR I=8 TO 14
1950  LOCATE 5,I+4
1960  PRINT T$(I)
1970 NEXT I
1980 LOCATE 4,22
1990 PRINT"PUSH  ANY  KEY!!"
2000 K$=INKEY$
2010 IF K$<>"" THEN RETURN
2020 GOTO 2000
2030 '*** ﾃﾞｰﾀ **************
2040 DATA ┬───┐ ┌───┐ ┌───┐
2050 DATA │┌─┐│ │┌─┐│ │┌─┐│
2060 DATA ││ ││ ││ ││ ││ └┘
2070 DATA │├─┤┤ │├─┤│ ││┌─┐
2080 DATA ││ ││ ││ ││ ││└┐│
2090 DATA │└─┘│ ││ ││ │└─┘│
2100 DATA ┴───┘ ┴┴ ┴┴ └───┘
2110 DATA ┬───┐ ┌───┐ ┌┐    ┌┐
2120 DATA │┌─┐│ │┌─┐│ ││    ││
2130 DATA ││ ││ ││ ││ ││    ││
2140 DATA │├─┤┤ │├─┤│ ││    ││
2150 DATA ││ ││ ││ ││ ││ ┌┐ ││ ┌┐
2160 DATA │└─┘│ ││ ││ │└─┘│ │└─┘│
2170 DATA ┴───┘ ┴┴ ┴┴ └───┘ └───┘
2180 DATA ┌──────────┐
2190 DATA │ ｶｰｿﾙ ｷｰ  │
2200 DATA ├──────────┤
2210 DATA │          │
2220 DATA │    │     │
2230 DATA │    │     │
2240 DATA │L<──X──>R │
2250 DATA │    │     │
2260 DATA │    │     │
2270 DATA │          │
2280 DATA └──────────┘
2290 '*** THE END ***********
```







第1回セガ・ソフト・プログラム・コンテスト 中学生の部第1位作品

アイスクリーム

SC-3000/SG-1000(BASIC LEVELⅢ A/B用)

田村しんいち

STORY

ぼうや君は4人の家族がいます。おやつにアイスを買うことにしましたが、4人ともアイスの当たりぼうだけが欲しいと、ぼうや君にいいました。

そこで、親孝行のぼうや君は、5つの店のなかから当たりクジのありそうなアイスクリーム屋さんへ行って、4人の家族にアイスの当たりぼうをあげようと思ったのでした。

PLAY

カーソルキーでぼうや君を移動させて、5つの家のどれかと重ねてください。

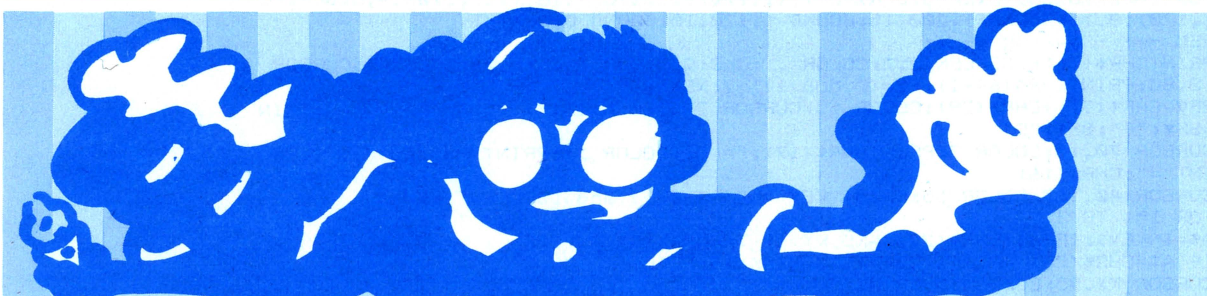
すると、アタリかハズレのパターンになり、当たっていればその当たりぼうを家族にあげます。

DAMAGE（ぼうや君の腹の荒れぐあい）が、100以上になってしまうと、GAME OVERです。

無事、4人の家族みんなに、当たりぼうをあげることができると、1面クリアです。

（1面クリアするとチアガールが登場します）

ぼうや君が、お腹をこわさないように気をつけて、はやく4人の家族に当たりぼうをあげてください。

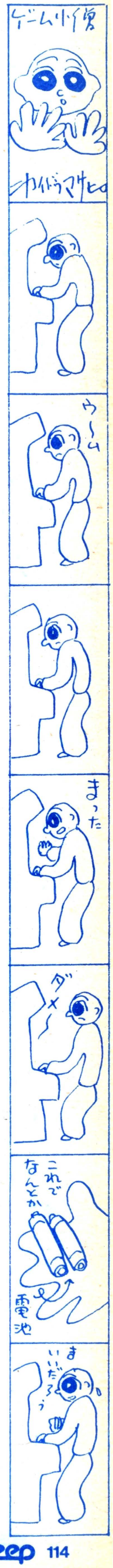


アイスクリームSC-3000/SG-1000(BASIC LEVELⅢ A/B用) 1 BLOCK

```
10 REM ********************
20 REM ***              ***
30 REM *** [ ｱｲｽｸﾘｰﾑ ] ***
40 REM ***              ***
50 REM *** By S.Tamura ***
60 REM *** 1984o 4月 5日 ***
70 REM ***              ***
80 REM ********************
90 REM
100 REM ----- INPUT -----
110 SCREEN 1,1:COLOR 1,3:CLS:PRINT"1:ｾﾂﾒｲ 2:ｹﾞｰﾑ Push 1 or 2 Key !"
120 A$=INKEY$:IF A$="1" THEN S=1:GOSUB 200:GOTO 1960
130 IF A$="2" THEN S=0:GOTO 150
140 GOTO 120
150 REM ----- SETTEI -----
160 ERASE:DIM HS(5),MS(10),KA$(4),MX(10),MY(10):MAG 1
170 SC=0:ST=1:MA=3:DA=0:IB=100:KA=0:CONSOLE 0,24,0,1:COLOR 1,3:CLS
180 PRINT"Just a moment.":H=20000:FOR I=1 TO 5:HS(I)=H:H=H-5000
190 NEXT I:SCREEN 2,1
200 REM ------ MESSEIGE ------
210 M$="":D$=CHR$(29)+CHR$(31):A$="ｱﾀﾘ"
220 FOR L=1 TO 3
230 M$=M$+MID$(A$,L,1)+D$
240 NEXT L
250 KA$(1)="ﾊﾟﾊﾟ":KA$(2)="ﾏﾏ":KA$(3)="ｵｼﾞｲﾁｬﾝ":KA$(4)="ｵﾊﾞｱﾁｬﾝ"
260 REM ------ CHARACTER(Bouya) ------
270 RESTORE 1810:FOR I=0 TO 16:READ A$:PATTERNS#I,A$:NEXT I
280 REM ------ CHARACTER(Mise) ------
290 RESTORE 1860:FOR I=20 TO 23:READ A$:PATTERNS#I,A$:NEXT I
300 IF S=1 THEN RETURN
310 REM ----- TITLE -----
320 COLOR ,1,,1:CLS:PRINTCHR$(16)
```

アイスクリームSC-3000/SG-1000(BASIC LEVELⅢA/B用) 2 BLOCK

```
330 T1$="[illegible]"
340 T2$="[illegible]"
350 T3$="[illegible]"
360 T4$="[illegible]"
370 T5$="[illegible]"
380 COLOR 1:LINE(0,30)-(255,80),1,B
390 CURSOR 0,37:PRINTT1$
400 CURSOR 0,44:PRINTT2$
410 CURSOR 0,51:PRINTT3$
420 CURSOR 0,58:PRINTT4$
430 CURSOR 0,65:PRINTT5$:PAINT(1,31),1:SCREEN 2,2
440 FOR I=2 TO 15:COLOR ,I,(0,30)-(255,80):NEXT I
450 FOR I=30 TO 80:COLOR ,C,(0,I)-(255,I):C=(C MOD 15)+1:NEXT I
460 COLOR ,7,(0,120)-(255,191):CIRCLE(180,150),30,15,0.3,,,BF:CIRCLE(200,140
),20,15,0.5,,,BF
470 SPRITE 0,(30,170),20,5
480 LINE(0,186)-(255,191),3,BF
490 FOR I=255 TO 30 STEP-5:SPRITE 1,(I,170),0,1:SPRITE 2,(I,170),4,6:SPRITE
3,(I,170),8,11:SOUND 1,200,15:SOUND 1,120,15:SOUND 0:NEXT I
500 CURSOR 60,160:COLOR 4:PRINTCHR$(16);"Push [CR] key to Start !"
510 CURSOR 60,10:COLOR C:PRINTCHR$(17);"Let'S Play!"
520 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 540
530 C=(C MOD 15)+1:GOTO 510
540 CURSOR 60,160:COLOR 7:PRINTCHR$(16);"Push [CR] key to Start !"
550 CURSOR 60,10:COLOR 15:PRINTCHR$(17);"Let'S Play!"
560 FOR I=30 TO 255 STEP 5:SPRITE 1,(I,170),12,1:SPRITE 2,(I,170),4,6:SPRITE
 3,(I,170),8,11:SOUND 1,200,15:SOUND 1,120,15:SOUND 0:NEXT I
570 REM ----- Naming -----
580 PRINTCHR$(16);:SCREEN 2,2:COLOR ,1:CLS:C=3:FOR I=1 TO 26:COLOR C:CURSOR
I*8+10,80:PRINTCHR$(64+I);:C=(C MOD 14)+2:NEXT I
590 BF$=CHR$(31)+CHR$(29):COLOR 15:CURSOR 226,80:PRINT".":CURSOR 234,65:PRIN
T"S";BF$;"P";BF$;"C"
600 CURSOR 70,10:COLOR 7:PRINTCHR$(17);"= ";:COLOR 11:PRINT"Naming ";:COLOR
7:PRINT"=";CHR$(16)
610 CURSOR 40,160:COLOR 15:PRINT"KEY = [<-]-[->] and [SPACE]":KX=18
620 FOR I=1 TO 3
630 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(29) AND KX>18 THEN KX=KX-8:BEEP
640 IF A$=CHR$(28) AND KX<234 THEN KX=KX+8:BEEP
650 CURSOR KX,95:COLOR 15:PRINT"^"
660 IF A$=" " THEN BEEP 2:GOTO 680
670 BLINE(KX,95)-(KX+8,103),,BF:GOTO 630
680 CN=(KX/8-10)+73:E$=CHR$(CN)
690 IF CN=91.25 THEN E$="."
700 IF CN=92.25 THEN E$=" "
710 NA$=NA$+E$:CURSOR 100,140:COLOR 15:PRINTCHR$(17);NA$;CHR$(16):BEEP
720 BLINE(KX,95)-(KX+8,103),,BF:NEXT I
730 REM ----- SCREEN -----
740 MAG 1:SCREEN 2,2:COLOR ,7,(0,0)-(255,191),1:CLS
750 COLOR ,15,(0,0)-(255,30):COLOR ,5,(2,2)-(253,28):COLOR ,3,(0,100)-(255,1
91)
760 PRINTCHR$(16)
770 CIRCLE(50,65),10,6,,,,BF:LINE(50,40)-(50,90):LINE(30,65)-(70,65)
780 LINE(30,48)-(70,83):LINE(70,48)-(30,83)
790 CIRCLE(200,70),20,15,0.3,,,BF:CIRCLE(210,65),20,15,0.25,,,BF
800 CURSOR 50,80:COLOR 5:PRINTCHR$(17);"STAGE";ST;" READY!":RESTORE 1890
810 FOR I=1 TO 5:MS(I)=0:NEXT I
820 READ A:IF A=400 THEN 840
830 SOUND 1,A,15:SOUND 2,A+100,15:SOUND 3,A-100,15:GOTO 820
840 MS(INT(RND(1)*5)+1)=1
850 REM ----- Pattern 1 -----
860 CURSOR 50,80:COLOR 7:PRINTCHR$(17);"STAGE";ST;" READY!":SOUND 0
870 X=10:Y=170:SP=0:A=1:FOR I=90 TO 170 STEP 20
880 MX(A)=INT(RND(1)*10)*20+20:SPRITE SP,(MX(A),I),20,5:MY(A)=I:SP=SP+1:A=A+
1:NEXT I:Z=12
890 SC$=RIGHT$("      "+STR$(SC),6):HI$=RIGHT$("      "+STR$(HS(1)),6):DA$=RIG
HT$("    "+STR$(DA),4)
900 BLINE(54,14)-(90,22),,BF:BLINE(46,4)-(80,13),,BF
910 PRINTCHR$(16):CURSOR 10,4:COLOR 15:PRINT"SCORE ";SC$;"           HIGH SCO
RE";HI$
920 CURSOR 10,14:PRINT"DAMAGE  ";DA$;"  (c)TAS 1984"
930 IF DA>1000 THEN 1510
940 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(30) AND Y>90 THEN Y=Y-10:Z=0:GOSUB 1000
950 IF A$=CHR$(31) AND Y<170 THEN Y=Y+10:Z=12:GOSUB 1000
960 IF A$=CHR$(29) AND X>10 THEN X=X-10:Z=0:GOSUB 1000
970 IF A$=CHR$(28) AND X<230 THEN X=X+10:Z=12:GOSUB 1000
980 SPRITE 20,(X,Y),Z,1:SPRITE 21,(X,Y),4,6:SPRITE 22,(X,Y),8,11:FOR I=1 TO
```



アイスクリームSC-3000/SG-1000(BASIC LEVEL III A/B用) 3 BLOCK

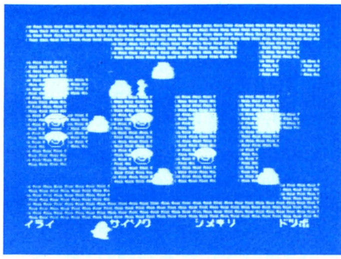



```
5:IF MX(I)=X AND MY(I)=Y THEN 1010
990 NEXT I:DA=DA+ST:GOTO 890
1000 SOUND 1,200,15:SOUND 1,120,15:SOUND 0:DA=DA+ST*2:SC=SC+ST*10:RETURN
1010 REM ----- Pattern 2 -----
1020 SCREEN 2,2:COLOR ,0,,0:CLS:RESTORE 1900
1030 CURSOR 55,20:COLOR 11:PRINTCHR$(17);"ｱﾀﾘ ? ﾊｽﾞﾚ ?":MAG 3
1040 READ A:SOUND 1,A,15:IF A=110 THEN 1060
1050 GOTO 1040
1060 SOUND 0:SPRITE 20,(20,130),12,5:SPRITE 21,(20,130),4,6:SPRITE 22,(20,13
0),8,11
1070 LINE(110,70)-(160,140),3,BF:COLOR ,11,(130,80)-(140,170)
1080 FOR I=70 TO 140:BLINE(110,I)-(160,I):SOUND 1,I+100,15:NEXT I:SOUND 0:PR
INT CHR$(16)
1090 DA=DA+IB
1100 IF Y=90 THEN Q=1
1110 IF Y=110 THEN Q=2
1120 IF Y=130 THEN Q=3
1130 IF Y=150 THEN Q=4
1140 IF Y=170 THEN Q=5
1150 IF MS(Q)=1 THEN 1190
1160 FOR I=1 TO 50:SOUND 1,110,15:NEXT:SOUND 0
1170 IF DA>1000 THEN 1510
1180 GOTO 730
1190 CURSOR 134,84:COLOR 1:PRINT M$;:SC=SC+DA*10
1200 FOR I=1 TO 10:SOUND 1,233,15:SOUND 2,212,15:SOUND 3,122,15:COLOR ,,,15:
SOUND 1,332,15:SOUND 2,433,15:SOUND 3,433,15:COLOR ,,,1:NEXT I:SOUND 0
1210 KA=KA+1:FOR I=1 TO KA:CURSOR 20,170:COLOR 7:PRINTCHR$(17);LEFT$("人人人",
KA);" ";:COLOR 15:PRINTKA$(KA):NEXT I:PRINTCHR$(16):FOR I=150 TO 200:SOUND 1
,I,15:NEXT I:BEEP:BEEP:IF KA=4 THEN 1230
1220 FOR I=1 TO 400:NEXT I:GOTO 730
1230 REM ----- Pattern 3 -----
1240 SCREEN 2,2:COLOR ,1:CLS
1250 CIRCLE(128,80),128,15,0.5,0.5,1:PAINT(0,0),5
1260 COLOR ,11,(0,160)-(255,191):LINE(0,160)-(255,191),1,B
1270 FOR I=0 TO 255 STEP 15:LINE(I,160)-(I,191),1:NEXT I
1280 BF$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
1290 A1$(1)=" ● ":A1$(2)="／■＼":A1$(3)="▲":A1$(4)="| |"
1300 A2$(1)="＼● ":A2$(2)="＼■＼":A2$(3)=" ＼":A2$(4)="  |"
1310 A3$(1)=" ●＼":A3$(2)="／■／":A3$(3)="／ ":A3$(4)="|  "
1320 A4$(1)="＼●／":A4$(2)=" ■ ":A4$(3)="▲":A4$(4)="| |"
1330 FOR I=30 TO 210 STEP 30
1340 CURSOR I,128:COLOR 11:PRINT A1$(1);BF$;:COLOR 6:PRINTA1$(2);BF$;:COLOR
15:PRINTA1$(3);BF$;A1$(4):NEXT I
1350 RESTORE 1920:FOR I=1 TO 6:READ A:SOUND 1,A,15:SOUND 2,A+10,15:SOUND 3,A
+20,15:NEXT I:SOUND 0
1360 CURSOR 80,110:COLOR 15:PRINTCHR$(17);"＼ ﾌﾚｰｯ ／";CHR$(16)
1370 SOUND 1,500,15:FOR I=30 TO 210 STEP 30
1380 BLINE(I,128)-(I+30,159),,BF:CURSOR I,128:COLOR 11:PRINT A2$(1);BF$;:COL
OR 6:PRINTA2$(2);BF$;:COLOR 15:PRINTA2$(3);BF$;A2$(4):NEXT I:SOUND 0
1390 FOR I=1 TO 100:NEXT I
1400 SOUND 1,500,15:FOR I=30 TO 210 STEP 30
1410 BLINE(I,128)-(I+30,159),,BF:CURSOR I,128:COLOR 11:PRINT A3$(1);BF$;:COL
OR 6:PRINTA3$(2);BF$;:COLOR 15:PRINTA3$(3);BF$;A3$(4):NEXT I:SOUND 0
1420 FOR I=1 TO 200:NEXT I
1430 BLINE(80,110)-(180,120),,BF
1440 CURSOR 80,110:COLOR 15:PRINTCHR$(17);"＼ ";NA$;" ／";CHR$(16)
1450 FOR I=30 TO 210 STEP 30
1460 BLINE(I,128)-(I+30,159),,BF:CURSOR I,128:COLOR 11:PRINT A4$(1);BF$;:COL
OR 6:PRINTA4$(2);BF$;:COLOR 15:PRINTA4$(3);BF$;A4$(4):NEXT I
1470 FOR I=1 TO 5:SOUND 1,350,15:NEXT I:FOR I=1 TO 15:SOUND 0:NEXT I
1480 FOR I=1 TO 5:SOUND 1,300,15:NEXT I:FOR I=1 TO 15:SOUND 0:NEXT I
1490 FOR I=1 TO 15:SOUND 1,400,15:NEXT I:SOUND 0
1500 ST=ST+1:SC=SC+ST*1000:DA=0:IB=IB+100:KA=0:GOTO 730
1510 REM ----- Game Over -----
1520 FOR I=1 TO 20:SOUND 1,300,15:SOUND 1,200,15:NEXT I:SOUND 0
1530 SCREEN 2,2:COLOR ,1:CLS:PRINTCHR$(16):MAG 1
1540 CURSOR 10,70:COLOR 5:PRINT"▲▀▀▀▲"
1550 CURSOR 10,78:COLOR11:PRINT" ■WC■ "
1560 CURSOR 10,86:COLOR11:PRINT" ■■■■ "
1570 CURSOR 10,94:COLOR 3:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
1580 CURSOR 90,50:COLOR 15:PRINT"＼ ﾓ ﾚ ﾙ ｩ ---- ／"
1590 FOR I=250 TO 30 STEP-10:SPRITE 0,(I,78),0,5:SPRITE 1,(I,78),4,6:SPRITE
2,(I,78),8,11:SOUND 1,222,15:SOUND 0:NEXT I
1600 SPRITE 0,(I,78),30,0:SPRITE 1,(I,78),30,0:SPRITE 2,(I,78),30,0
1610 CURSOR 90,50:COLOR 0:PRINT"＼ ﾓ ﾚ ﾙ ｩ ---- ／"
1620 COLOR ,0,(0,0)-(255,191),0:COLOR 15:CURSOR 10,50:PRINT"＼ﾌﾞﾘﾌﾞﾘﾌﾞﾘ／"
```

アイスクリームSC-3000/SG-1000(BASIC LEVELⅢA/B用) 4 BLOCK

```
1630 SOUND 4,1,15:FOR I=1 TO 100:COLOR ,,,1:COLOR ,,,1:COLOR ,,,15:COLOR ,,,
15:COLOR ,,,1:NEXT I:SOUND 0
1640 CURSOR 80,60:PRINTCHR$(17);"GAME OVER"
1650 RESTORE 1940
1660 READ A:SOUND 1,A,15:SOUND 2,A+100,15:SOUND 3,A+150,15:IF A=300 THEN 168
0
1670 GOTO 1660
1680 SOUND 0:SCREEN 2,2:COLOR ,1:CLS
1690 FOR I=1 TO 5
1700 IF HS(I)<SC THEN 1720
1710 NEXT I:GOTO 1730
1720 FOR J=4 TO I STEP-1:HS(J+1)=HS(J):NE$(J+1)=NE$(J):NEXT J:HS(I)=SC:NE$(I
)=NA$
1730 PRINTCHR$(17):CURSOR 10,3:COLOR 15:PRINT"The Best 5.";CHR$(16)
1740 FOR I=1 TO 5:CURSOR 10,I*10+30:COLOR 11:PRINTI,HS(I);"    ";NE$(I)
1750 IF HS(I)=SC THEN COLOR 6:CURSOR 10,I*10+30:PRINTI,HS(I);"    ";NE$(I)
1760 NEXT I
1770 CURSOR 10,180:COLOR 7:PRINTCHR$(17);"Push y or n"
1780 A$=INKEY$:IF A$="y" THEN SC=0:DA=0:KA=0:ST=1:IB=100:NA$="":GOTO 570
1790 IF A$="n" THEN COLOR 1,15,,5:CLS:SCREEN 1,1:CLS:END
1800 GOTO 1780
1810 REM ----- Data (Bouya) -----
1820 DATA 0f1f3f3f00020000,0000000000000e0e,f8fcfcfc0c8c0c00,0000000000000e0e
0
1830 DATA 00000000000000c0,0000183f3f0f0000,0000000000000000,000008f8f8e0000
0
1840 DATA 000000000f6d1f1f,1f0f070000300000,00000000f070f0f8,f8f8f000000c000
0
1850 DATA 0f1f3f3f30310000,0000000000000e0e,f0f8f8f800200000,0000000000000e0e
0
1860 REM ----- Data (Mise) -----
1870 DATA 1f3f7f001f1f1f1f,3f3f3c3838383800,f8fcfe00fcfcfcfc,fcfc3c1c1c1c1c0
0
1880 REM ----- Music(Main) -----
1890 DATA 523,523,659,659,659,659,659,659,587,523,784,784,784,784,784,784,78
4,698,659,659,659,659,659,659,587,523,784,784,784,784,784,784,698,659,69
8,698,784,880,784,784,698,698,622,622,494,494,440,440,400
1900 REM ----- Music(Pt.2) -----
1910 DATA 294,294,294,294,330,330,392,392,494,494,494,494,449,449,392,392,49
4,494,494,494,449,449,392,392,440,440,440,440,392,392,294,294,330,330,330,33
0,392,392,294,294,330,330,330,330,111,330,330,330,330,110
1920 REM ----- Music(Pt.3) -----
1930 DATA 110,130,150,120,140,160
1940 REM ----- Music(Game Over) -----
1950 DATA 110,220,110,220,110,220,110,220,110,220,220,210,200,190,180,170,16
0,150,160,170,180,190,200,210,220,300
1960 REM ----- SETSUMEI -----
1970 SCREEN 2,2:COLOR ,0,(0,0)-(255,191),3:CLS:MAG 3
1980 CURSOR 10,3:COLOR 6:PRINTCHR$(17);"DEMON STRAITIONS"
1990 CURSOR 9,2:COLOR 15:PRINTCHR$(17);"DEMON STRAITIONS"
2000 CURSOR 30,50:COLOR 15:PRINTCHR$(16);"Bouya・Kun"
2010 SPRITE 0,(30,70),0,1:SPRITE 1,(30,70),4,6:SPRITE 2,(30,70),8,11
2020 CURSOR 100,50:COLOR 15:PRINT"Mise"
2030 SPRITE 3,(100,70),20,5:COLOR ,1,(0,130)-(255,191)
2040 SPRITE 4,(220,150),20,5
2050 FOR I=0 TO 220 STEP 10:SPRITE 5,(I,150),12,13:SPRITE 6,(I,150),4,6:SPRI
TE 7,(I,150),8,11:BEEP:NEXT I
2060 CURSOR 10,150:COLOR 15:PRINT"Bouya in the Mise Then Pattern 2."
2070 FOR I=1 TO 100:COLOR ,,,13:COLOR ,,,3:NEXT I
2080 FOR I=1 TO 500:NEXT I
2090 COLOR ,,,1:CLS
2100 CURSOR 10,3:COLOR 6:PRINTCHR$(17);"DEMON STRAITIONS"
2110 CURSOR 9,2:COLOR 15:PRINTCHR$(17);"DEMON STRAITIONS"
2120 CURSOR 80,30:COLOR 7:PRINT"= ";:COLOR 11:PRINT"KEY ";:COLOR 7:PRINT"="
2130 PATTERN C#ASC("¦"),"0000000042241800"
2140 CURSOR 80,40:COLOR 15:PRINT"   ^"
2150 CURSOR 80,50:COLOR 11:PRINT"  <+>"
2160 CURSOR 76,60:COLOR 14:PRINT"   ¦ "
2170 CURSOR 10,80:PRINT"CURSOR KEY=ｲﾄﾞｳ"
2180 CURSOR 10,100:PRINT"DAMAGE >1000 then GAME OVER"
2190 CURSOR 10,120:PRINT"BEST SCORE  then SCORE and NAME in!"
2200 CURSOR 10,140:PRINT"If 4 familys=ｱﾀﾘICE then Stage Clear!"
2210 FOR I=1 TO 1200:NEXT I:GOTO 100
2220 REM ※ END:4月8日 10163 Bytes ※
2230 END
```

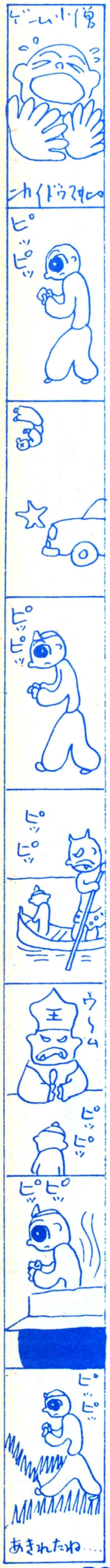




BEEP番 コンストラクション付

ファミリーコンピュータ

KAZ



初めに

今日も今日とて、ソフトバンクは大忙し。ⓢのお姉さんもライター（筆者）を相手に大奮戦。そんな状況を思考型ゲームにしてみた。名付けて『お姉さんガンバレシリーズ第1弾・ビープ番』。名前を見ればわかるとおり、シンキングラビット社の『倉庫番』風のゲームである。BGグラフィックを使ってのコンストラクション機能ももたせた。

ストーリー

グレーの服に赤毛のお姉さんを、上下左右＋ナナメ(プラス)にあやつって、原稿を書きすぎて白髪となったライターにインクを押しつけるのが目的。

インクとライターを重ねると原稿になり、全部のインクを原稿にかえさせればゲームエンドとなる。といっても、そこはそれ、魔の編集業、もたもたしているとあっというまにシメキリとなり、モーたいへん。画面下の通称『ペ・ン・ジ・ン』が右端にヨタリつくまでが、お姉さんに与えられた時間なのである。では、シメキリを守るように、ガンバッテ!!

操作法

最初に画面の選択を✚ボタンで行う。右1、左2、下3、上4の面が選べる。続いて、1〜255の数字でペ・ン・ジ・ンの進む速さを入力すると、いよいよゲームが始まる。数字が小さいと、あっというまにシメキリになってしまうので、慣れないうちは、50〜100くらいがよいだろう。

お姉さんの動かし方だが、コントローラー1の✚ボタンで動かす方向を決め、Ⓑボタンで1歩進むようになっている。ナナメ方向への移動は、その方向の上下ボタンと左右ボタンを同・時に押して、Ⓑボタンを押すこと。

動きのルール

お姉さんは、原則としてライターの上を通れない。ただ歩いているときには、ライターは壁と同じ障害物となる。

ライターだって人間だ。

お姉さんがライターを踏めるとき、それは原稿がボツになったときのみ!! つまり、ライター＋インクで原稿になるが、その原稿を押すと、再びライターとインクに分かれてしまうのである。そのときライターは、ペナルティとしてお姉さんに踏まれる。しかし、一度どいてしまえば、一ライターとしての自信をとりもどし、また障害物となるのである。

そしてもうひとつ、お姉さんはインクを押すのみで、引っぱることはできない。インクは1度にひとつしか押せない、などの制限がある。また、画面の左右はつながっているので、これを利用することも重要なポイントになる。ゲーム中に、もしミスしてしまったときは、スタートボタンでやりなおすことができる。

面の作り方

今回のゲームは、BGグラフィックをコンストラクションツールとして使っている。

自作するときは、まず、BGグラフィックの用紙上で例題のように作ってほしい。マス内に1…壁、2…ライター、3…インク、4…お姉さんを書きこめば設計完了。次に画面上で、用紙の上と左の数字の位置にカーソルを移動し、キャラクター入力モードで、1〜4を書きこめばよい。完成したらカセットにセーブしておけば、次からはすぐにプレイできる。

今回こちらでは、4面用意した。1面目のBEEP面は小手調べ用。あとの3面はちょっと難しくしてある。ナナメとボツ原稿と左右がつながっている画面をうまく利用して、チャレンジしてほしい。

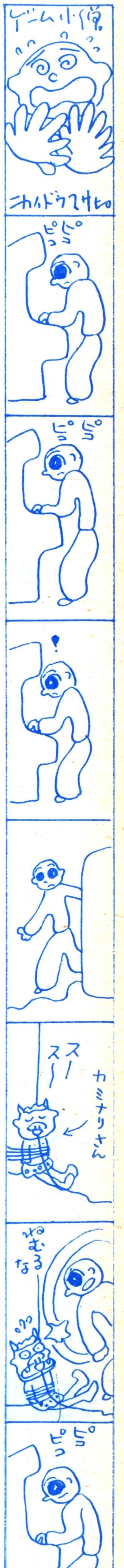
図1

BGグラフィック画面データ

（行0〜9・列0〜13：1面目のパズル／行0〜9・列14〜27：3面目のパズル／行11〜19・列0〜13：4面目のパズル／行11〜19・列14〜27：2面目のパズル）

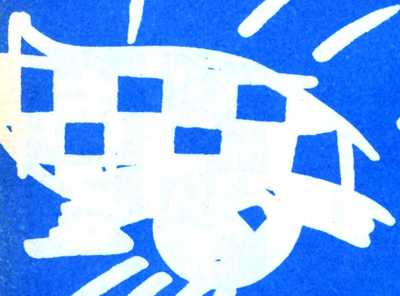
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0				*	*	*		B	E	E	P		B	A	N			V	4	・	0		*	*	*			
1					1	1	1	1	1	1		1	1		1					1	1	1	1	1	1		1	1
2	1	1			3		3			3				1	1		1	1	1				2	3			2	1
3	1	2	1		3										1		1		1		1	1	2	2				1
4	1	1			1	1		1	1		1	1			1	2	1		3	3	3	1	1	2	1	3	3	1
5	1	2	1	3	1	2		1	2		1	2	1		1		1		3	4	3	2	2	2	1		3	2
6	1	2	1		1	1		1	1		1	1			1		1		3	3	3	1	1	1	1			1
7	1	1			1	2		1	2		1	4	3		1		1	3	1		3		2		2		1	1
8					1	1	3	1	1		1	3			1			1	2	1	1	1	1	1	1		1	1
9	1	1	1	1									1	1	1		2	2				3				3	2	1
10																												
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1		1			1		1	1	1	1		1	1		1	1	1		
12				2	2	2	2	2				1		1	1			3		4	1	1			1	3	3	1
13	1	2		1	1	1	1	2	1		1	1		1	1			1	1	2	1	1		1		1		1
14	1	2	1		1		1	1						1	1	1	1	1			1	2		3	1	3	3	3
15	1	3	1		1			1			1	1	1	1		2	1					1		1	1	1	3	1
16	1		1			1			1	1	1	1	1			1	1		1	2	1	1	3	1			1	1
17	1		1	1	1	1	1	1				3	3		1	1				1				1		1	1	
18	1					3			3	3	3	3		1				2	1			1	1	1	2	1		1
19	1	1	1		1	1	1	1	1	1				4			1	1				1	2	2			1	2
20																												

BEEP番　ファミリーコンピュータ 1 BLOCK




```
100 CLS:PRINT"SELECT";:Q=&H0:R=&H1:C=&H2:T=&H8:A=STICK(Q):IFA=Q THEN100
110 READJ,M,U,V,W,H,I,G:DATA0,0,26,0,-2,19,2,-2,14,10,0,26,2,3,19,2,14,0,0,26,2,
19,2,-2,0,10,26,0,-2,3,19,2
120 A=A/C:B=B+R:IFA THEN110
130 PRINTB:INPUT"T";S:PALETS C,32,32,16,23:VIEW:SPRITEON:FORA=U TOV STEPW:RESTOR
E170:B=H-G:GOSUB470:FORB=H TOI STEPG:Z=VAL(SCR$(A/C+J,B/C+M)):IFZ=4THENX=A:Y=B:Z
=Z AND&H3
140 ONZ+R RESTORE160,170,180,190:IFZ=&H3THENK=K+R:DATAT3M1V7Y0:T3M1V7Y0:T3M0V15,
O4C3RCR:O3E3RER:O2C7,O3BRAR:DRER:G,G4A2B4O4V12C8:F4E2D4V12C8:DC2,@
150 GOSUB470:NEXT:RESTORE170:GOSUB470:NEXT:G=Q:I=Q:IFX+Y THEN170:DATAT3M1V15Y0:T
3M1V15Y0,O2C3D#DD:O1C7,C5O1G:O0G5G,#G3GBO2C:#CD,Y3C9:Y3#D,@
160 PRINT"LADYノ イチ ハ?":END:DATA32,32,32,32,1
170 LOCATEC,23:PRINT"イライ     サイソク     シメキリ  ト゛ツホ゛";:H=&H3:DEFMOVE(Q)=SPRITE(&H4,H,
S,112,Q):W=X*T+16:Z=Y*T+24:GOSUB410:POSITIONQ,Q,208:MOVEQ:DATA195,195,195,195,1
180 IFK=I THEN490:DATA216,218,224,225,1
190 Z=STRIG(Q):IFMOVE(Q)=Q ORZ=R THEN540:DATA249,251,250,252,0
200 IFZ<>&H4THEN190:DATA243,247,245,248,0
210 Z=STICK(Q):IFZ=Q THEN190:DATA52,1
220 ONZ RESTORE290,300,310,320,330,340,310,350,360,370:READH,U,V:A=X:B=Y:GOSUB35
0:J=ASC(SCR$(A,B)):IFJ=32THEN400:DATA28,2
230 IFJ=195THEN550:DATA48,1
240 GOSUB350:F=ASC(SCR$(A,B)):IFJ<>249THEN280:DATA28,1
250 RESTORE190:IFF=32THEN320:DATA52,2
260 IFF=216THENRESTORE200:I=I+R:GOTO320:DATA32,2
270 GOTO550:DATA48,2
280 IF J<>243 THEN550:DATA32,1
290 RESTORE200:IFF=32THENRESTORE190:I=I-R:GOTO320:DATA3,2,0
300 IFF=216THEN320:DATA7,-2,0
310 GOTO550:DATA0,0,0
320 GOSUB470:GOSUB390:IFJ=243THENRESTORE180:GOTO340:DATA1,0,2
330 RESTORE160:DATA2,2,2
340 GOSUB470:GOTO400:DATA8,-2,2
350 A=A+U:B=B+V:DATA5,0,-2
360 IFA<Q THENA=26:DATA4,2,-2
370 IFA>26THENA=Q:DATA6,-2,-2
380 RETURN
390 A=A-U:B=B-V:GOTO360
400 W=X*T+16+U:Z=Y*T+24+V:FORA=R TOT:GOSUB410:W=W+U:Z=Z+V:NEXT:A=X:B=Y:GOSUB350:
X=A:Y=B:GOTO180
410 G=R-G:ONH+G*T RESTORE210,220,220,220,230,240,240,240,250,260,260,260,270,280
,280,280:READF,E:ONE GOTO420,430
420 DEFSPRITEQ,(C,R,Q,Q,Q)=CHR$(F)+CHR$(F+R)+CHR$(F+C)+CHR$(F+&H3):GOTO440
430 DEFSPRITEQ,(C,R,Q,R,Q)=CHR$(F+R)+CHR$(F)+CHR$(F+&H3)+CHR$(F+C)
440 IFW<T THENW=232:GOTO460
450 IFW>232THENW=T
460 SPRITEQ,W,Z:RETURN
470 LOCATEA,B:READD,E:PRINTCHR$(D);CHR$(E);:LOCATEA,B+R:READD,E,L:PRINTCHR$(D);C
HR$(E);:COLORA,B,L:RETURN
480 DATA32,2
490 CLEAR:LOCATE8,10:PRINT"O K !":RESTORE140:ERAQ
500 READA$:IFA$="@"THEN520
510 PLAYA$:GOTO500
520 IFSTRIG(Q)<>&H1THEN520
530 RUN
540 CLEAR:LOCATE8,10:PRINT"LATE.":RESTORE150:GOTO500
550 PLAY"O1C0C":GOTO180
```






どんなゲームもアイデアしだい!!
今回のファイルにはどんなアイデアがつまっているかな!?

TINYANのアイデアファイル

PC-6001/mkⅡ/SR　PC-6601/SR

by TINYAN

あちこち 1 BLOCK

```
| Name  ACHIKOCHINYA           No.  3 |
|      mode  2   files  0   pages  2  |

10 GOSUB 10000
20 GOSUB 1000
100 P=STRIG(0):IF P=1 THEN GOSUB 300
110 X=X+HX:Y=Y+HY:IF SCREEN (X,Y)<>32 TH
EN 400
120 K=-K:LOCATE X,Y:PRINT D$(K+2);:SC=SC
+1:GOTO 100
300 K=2/K:HX=HX(K+2):HY=HY(K+2):RETURN
400 SOUND 8,15:SOUND 12,0:PLAY"s8m8o2g2"
,"s8m8","s8m8"
410 FOR I=1 TO 20
420 LOCATE X,Y:PRINT"*";:COLOR ,,2
430 LOCATE X,Y:PRINT"?";:COLOR ,,1
440 NEXT
450 FOR I=1 TO 14:LOCATE 7,I:PRINTSPC(20
);:NEXT
460 LOCATE 13,4:PRINT"GAME OVER"
470 IF SC>HS THEN HS=SC
480 LOCATE 7,6:PRINT"  REPLAY SPACE KEY"
490 LOCATE 9,9:PRINT"SCORE";SC
491 LOCATE 9,11:PRINT"HIGH-";HS
492 PLAY"V","V","V"
495 IF STRIG(0)=0 THEN 495
499 GOTO 20
1000 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR
 1,,1:CLS
1010 PRINT"      @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@"
1020 FOR I=1 TO 14:LOCATE 6,I:PRINT"@";S
PC(20);"@":NEXT
1030 PRINT"      @@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@"
;
1040 FOR I=1 TO 5
1050 LOCATE RND(1)*20+7,RND(1)*14+1:PRIN
T"¥";
1060 NEXT
1100 X=16:Y=8:K=1:SC=0
1110 HX=HX(K+2):HY=HY(K+2)
1200 SOUND 8,16:SOUND 12,3:SOUND 13,0:SO
UND 7,63-1-2-4
1210 SOUND 1,1:SOUND 0,50:SOUND 13,8
1999 RETURN
5000 DATA 0,-1,-1,0,0,0,1,0,0,1
5010 DATA <,^, ,v,>
10000 X=0:Y=0:K=0:SC=0:HS=66:DIM HX(4),H
Y(4),D$(4)
10010 FOR I=0 TO 4:READ HX(I),HY(I):NEXT
10020 FOR I=0 TO 4:READ D$(I):NEXT
19999 RETURN
```

あちこち

???

「はーい、たいにゃんです。実はTINYANが、あじましでおのマンガばかり読んでいて、脳みそがぐちゃぐちゃのげとげとになっているので、急きょ今回のストーリーを作ることになりました。わくわく、あー、どんなストーリーにしようかなあ。いちおう主人公は私にゃんだから、ここはひとつカッコよく、うーん、たとえば……」

『たいにゃんは、宇宙の平和を守っていました。ところが、最終回で宇宙のはてを破ると、その向こうはお花ばたけになっていて……』

「あ、これじゃキャプ○ン・ウル○ラだあ。(こら、古いぞ。Ⓣ)じゃあこんなのは」

『たいにゃんはコロニーの住人でしたが、ある日、ひょんなことから開発中のモビルスーツのマニュアルを手に入れ……』

「も、もういいわい。たいにゃんにやらせるくらいなら、ボクが足で書いたほうがましだよ」

と、TINYANは、原稿を書き出しました。たいにゃんは内心、

「うまくいったみたい」

と、思っていましたが、そんなことはおもてに出さず、となりの部屋へ行ってTINYANのマンガを読み始めました。

遊び方

RUNさせると、あ、この始まり方あきちゃったので、遊び方の説明はやりません。え、だめ、やっぱり。じゃああそびかたです。

使うキーは、スペースキーのみです。ゲーム内容は、どれだけ長い間、障害物にぶつからずにいられるかというものです。

動かし方は、左右に動いているときは[<]と[>]が交互に出ます。そして、[^]のときにスペースキーを押すと上に進み出し、[v]のときは下に進みます。また、上下に動いているときは、[<]と[>]が交互に出て、[<]のときは左、[>]のときは右、というしくみです。

やってみればわかるでしょう。いつもながら、ひどい説明だ。

「こら、TINYAN。手を抜くんじゃない」

「はあー、聞こえんなあ」

諸注意

モードセレクトのあるマシンでは、モードから4のN60BASICモードを選んでください。

あるけぶわー

さむい日でした

「やあっとおわった」
たいにゃんが、仕事のプログラムを作り上げたとき、すでに午前3時を過ぎていました。
「さあて、あとはおうちに帰って、お茶をのんで、お風呂に入って、おそうじをして、それからっと、あーん、いっぱいやることがあるよ。でも、最終電車も出ちゃったあとだし、どうしようかなあ」
そう言いながら、たいにゃんはとなりの部屋へ行き、
「ねえ、TINYAN。私、おうちに帰るからタクシー代ちょうだい」
と、言いましたが、TINYANはゲームに熱中して気がつきません。そこでたいにゃんは、もっと大きな声で、
「おうちに帰りたいよー」
やっと気づいたTINYAが、後ろをふりむくと、
「ちゅどーん」
TINYANの最後の宇宙船がやられて、GAME OVERになってしまいました。
「こら、お前のせいだぞ」
と、TINYANが怒ると、
「だってぇ、おうちに帰りたいから、タクシー代がほしいだけなのにい」
たいにゃんは泣き泣き答えます。するとTINYANは、
「うるさい。猫のくせにタクシー代だとお。10年はやいわ。ぺっぺっ、そんなに帰りたきゃ、あるけぶわー」
「ひ、ひどいよお。仕事しているのは私なのにい。TINYANは、その間ゲームしているだけじゃないのお。それに、『あるけぶわー』って、むりやりゲームのタイトルにあわせたんでしょう」
「んー、何のことかな？ ふふふ」

歩き方

さて、たいにゃんとTINYANの関係が明らかになったところで、遊び方へとまいりましょう。
使うキーは、[→]と[←]です。
RUNさせたら、このふたつのキーをリズミカルに、交互に押してください。100歩あるいたらおしまいで、上にタイムが出ます。なお、ハイスコアは、某Oh! PCで有名な、YELLOW PANTHER氏の14TIMEです。

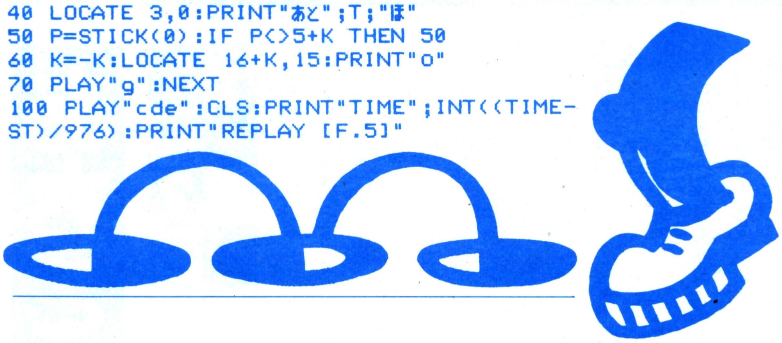
気をつけること

モードは、1から4のどれかにしてください。

あるけぶわー 1 BLOCK

```
Name  ARUKEBUWAAA              No.   2
      mode  2   files  0   pages  2

10 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR 1
,,1:CLS:PLAY"s8m5o5l64"
20 K=2:ST=TIME
30 FOR T=100 TO 1 STEP -1
40 LOCATE 3,0:PRINT"あと";T;"ほ"
50 P=STICK(0):IF P<>5+K THEN 50
60 K=-K:LOCATE 16+K,15:PRINT"o"
70 PLAY"g":NEXT
100 PLAY"cde":CLS:PRINT"TIME";INT((TIME-
ST)/976):PRINT"REPLAY [F.5]"
```



かけひきっ、ふーん

ずどおり

むかしむかし、ずーっとむかし、およそ3日くらい昔の、どこかの森のお話です。
その森には、たいにゃんが住んでいて、毎日、池のほとりでプログラムを作っていました。ある夜のこと、たいにゃんがゲームのデバッグをしているとき誤って、取ったバグを池のなかに落としてしまいました。すると、池のなかから神さまが現れ、こう言いました。
「たいにゃんや、おまえが落としたのはこの金のバグか」
「いいえ、ちがいます」
「じゃあ、この銀のバグか」
そう言って神様は、別のバグをさし出しました。
「それもちがいます。私が落としたのは、もっと普通のバグです」
すると神様は、にっこりほほえんで、
「たいにゃんや、お前はたいへん正直だ。だから、この金と銀と普通のバグは、みんなお前にあげよう」
と言って、たいにゃんのプログラムに、もとどおりにバグを入れて、さらに、金と銀のバグをわかりにくいところに入れて、池のなかに静かにしずんでいきましたとさ。めでたしめでたし。
「明日がしめきりにゃのにい」

遊び方

まず、ストーリーと遊び方とは、まったく関係ありません。ごめんなさい。
さて、このゲームは2人用です。使うキーは、右側の人がカーソルキーの[↓]、左の人はスペースキーです。
RUNさせると、画面中央に$（ドルマーク）が出ます。この$を自分のほうに持ってきた人が勝ち、というゲームです。
ところで、その方法ですが、2人ともキーを押さないでいるか、2人ともキーを押していると、$は右に動きます。一方、1人だけがキーを押していると、$は左に動きます。
つまり、相手がキーを押しているかそうでないかによって、自分は押すべきかそうでないかが、決まるわけなんですの。（あ、ペルシャ言葉だ）

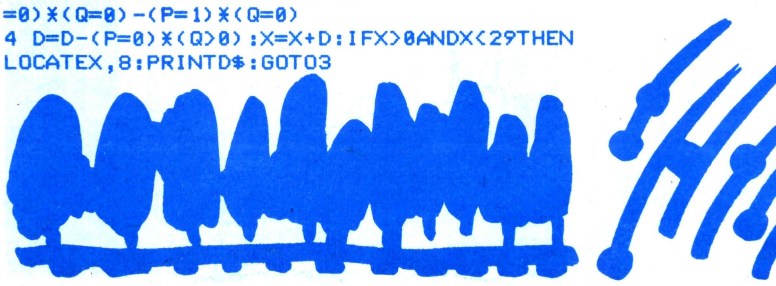
入力上の注意

モード、ファイル数、ページ数は何でもいいです。

かけひきっ、ふーん 1 BLOCK

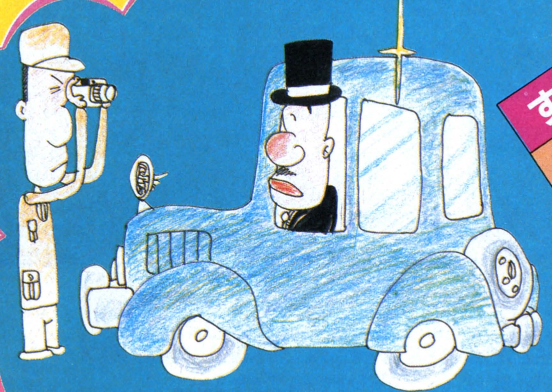
```
Name  KAKEHIKI                 No.   5
      mode  2   files  0   pages  2

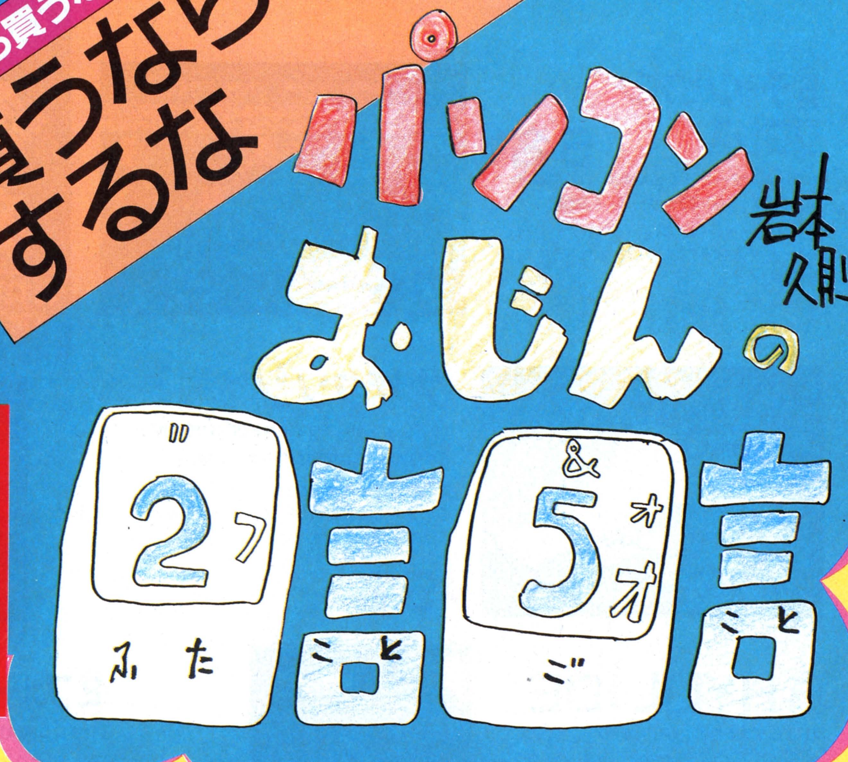
1 SCREEN1:CONSOLE0,16,0,0:COLOR1,,1:CLS:
LOCATE0,7:D$=" $ ":X=15
2 PRINT"┌───"SPC(24)"───┐¥"SPC(30)"@└───
"SPC(24)"───┘"
3 Q=STICK(0):P=STRIG(0):D=(P=1)*(Q>0)+(P
=0)*(Q=0)-(P=1)*(Q=0)
4 D=D-(P=0)*(Q>0):X=X+D:IFX>0ANDX<29THEN
LOCATEX,8:PRINTD$:GOTO3
```



するなら買うな

買うならするな





ファミコン万歳

本誌の記者によると、ファミコンの読者がドンドン増えているというんだなぁ。いいねぇ。ワシがBASICをやんなせぇといったり、ゲームは買うだけじゃなくって、なんだっていいから身のまわりのことをテーマにゲームをば作んなせぇといったのと矛盾するじゃねぇかと思うかも知ンねぇけどヨ。

まんずファミコンは値段が安いこと、なんたって一万円ソコソコで買えるんだからぁ。父さん母さんは泣いて喜ぶゾ。ゲームしかやンないガキのためになんで二十万も三十万もするパソコンを買わなきゃなんないか。こいつぁ親不孝ってもんだ。

なんにも知らない親をだましてヨ。「僕パソコンやるぅ」なんてあまえてみれば、親にしたら「ウムさようか、うちの子はコンピュータができるようになったのか。あーいつでも買ってやるぞぃ」なんて財布の中をやりくりして買ってくれるわけだ。

ヤイッ!! ドロボーガキッ!!

親ってのはナ、いま会社でコンピュータとかOAとかについてゆけなくてすっごくみじめな思いをしとるんだゾ。ワシが以前にパソコンの講演をしたときの中年サラリーマンの燃えるような眼差しは普通じゃなかったンだ。

パソコン教室に通ってもチンプンカンプンで失望し、このままじゃ会社で地位が危ない。真剣にそう思っとるのだ。そこにガキがパソコンやりたいときたらこの子にだけは自分と同じ思いをさせたくないと、なけなしの金をはたいて買ってくれるのだ。まさかゲームしかやンないとはおもいもよらねぇからな。

パソコンゲームじゃもったいない

やいっ親不孝者っ!!

このパターンてのはだナ。なにも哀しむのは親ばかりではなくて、もうひとりいる。そう、それはパソコン本人ョ。

なぜかといえば、パソコンが持ってる能力の百万分の一も使ってないことョ、ゲームなんてぇ代物は。たとえていうと、ラジカセを買ったとするナ。ゲームってのは市販のミュージックテープしか聞かないのよりもっと無駄なことをしていることになるのだ。

ラジカセには録音する機能もあればラジオも聞ける。マイクの端子もあるし、AUXもある。ほかにも入力、出力がイロイロある。

なかにはダブルカセットのものもあるだろう。そのうちの再生だけしか使わないのならテーププレイヤーで十分ってことなワケよ。

ラジカセの場合は親にも理解できるからいいけれど、パソコンは親が理解できないのをいいことに買わせるのだから質が悪いのだ。

いってみればサギだなこりゃ。

その点、ファミコンはいい。最初から再生専用のラジカセなんだから、いやラジカセっていわないよなテーププレイヤーだ。ファミコンは。

ワシはまだファミコンを持ってはいないけど店頭に並んでいるのを見ると、いかにもプレイヤーでいいゾ。ゲームカセットがごちゃごちゃおいてあって、ワシが子供なら、やっぱー欲しくなったにちげぇねぇや。

まぁワシにいわせりゃソフトがそう、ROMカセットがやや高い感じはするけど、それでもハードが安いから我慢ができるナ。

パソコンの場合は高い上にそう何年も使わせてくれない。メーカーはいつまでも使えるというだろうが、どんどん新製品を出してくるのだから使う側にしたら哀しい思いをしなくてはならねぇのだ。

シャープのMZなんてのはいったいどこへ行っちゃったのだろうなぁ?。

そこで一発。ゲームするならパソコンを買うな。パソコンを買うならゲームはするな。「するなら買うな。買うならするな」だゾ。



Beep Beep Beep 読者プレゼント

どれほしし、これほしし、あれほしい。3拍子そろったプレゼントのお時間で〜す。今月も当たってうれしいビッグなプレゼントがいっぱい！

①ファミリーベーシックV.3



◀2名

（任天堂提供）〈P36参照〉

ファミリーコンピュータ　9,800円

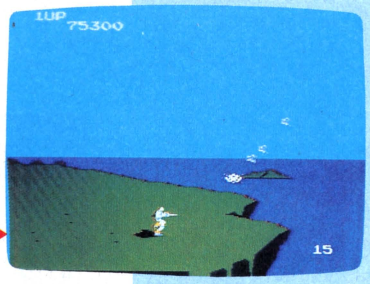
②フォーメーションZ

（ジャレコ提供）〈P29参照〉

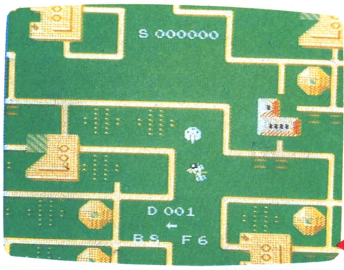
ファミリーコンピュータ　4,500円

●背景画面が3つの速さでスクロール！　遠近感がとっても自然になっているのだ。地上戦・空中戦とビシバシ撃ち込め！

5名▶



③バンゲリングベイ



◀2名

（ハドソン提供）〈P８参照〉

ファミリーコンピュータ　4,900円

●ＴＶで大々的にＣＭ、まだか、まだかの声があちこちから。さて実際は？　当たってみてのお楽しみ！

④『任天堂のゴルフ』の本

（マイクロハウス提供）　980円

●ファミコンゴルフについて遊び方、テクニック、18ホール攻略法など、この１冊で何でもわかっちゃう。

10名▶



⑤セガ・エプロン

（セガ・エンタープライゼス提供）

●ゲームゲームで疲れたら、このエプロンで夕食の手伝い、なーんていうのもいいかもネ。



◀10名

⑥チャンピオンプロレス

5名▶

（セガ・エンタープライゼス提供）〈P163参照〉

SC-3000／SG1000シリーズ　4,300円

●〝本日のメイン・イベント、赤コーナー……〟のアナウンスを聞くとワクワクしちゃうキミ、お待たせ！



⑦ザクソン



（セガ・エンタープライゼス提供）〈P164参照〉

SC-3000／SG1000シリーズ　4,300円

●画面を斜めに使ってるのがイイ！　擬似３Ｄのワナにはまらず、キミはゼクトロンに勝てるかな!?

◀5名

⑧HYDLIDE

（Ｔ＆Ｅソフト提供）〈P154参照〉

X1	（T）4,800円	3本
PC-88(mkII)	(5D)6,800円	3本

●話題のロールプレイングゲームをキミにも！怪物たちの早い動きに負けないで。

6名▶



⑨カムイの剣

▼6名



（コンプティーク提供）〈P156参照〉

FM-7	（5D）	7,800円	1本
FM-7	（T）	4,800円	1本
PC-88	（5D）	7,800円	2本
PC-88	（T）	4,800円	2本

●映画も上映されましたが見ましたか？　原作や映画を知ってからでも十分に楽しめます。カムイムビョウシ！

⑩ファイヤークリスタル

▼5名



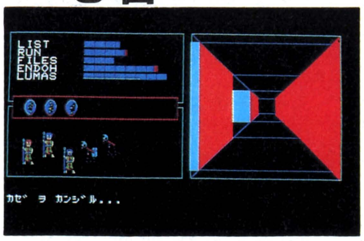
（B・P・S提供）〈P81参照〉

PC-88版	（5D）	3本
PC-98版	（5D）	2本

●本誌81ページの徹底研究ファイヤークリスタルを読んで欲しくなってしまった88、98ユーザーさん。プレゼントでもらっちゃおう！

⑪ブラックオニキス

▼5名



（B・P・S提供）

FM-7版	（T）	3本
X-1版	（T）	2本

●FM-7版が登場して、ますます人気の上がりそうなブラックオニキス。今回はFM-7版に加えて、X-1版もプレゼント。



⑱エグゼド・エグゼスポスター

（カプコン提供）

●発見おもしろデジタリアン（P42～45）で紹介したエグゼド・エグゼスのゲームデザイナー岡本さんの描いたポスターです。

◀14名



⑫B・P・Sポスター

（B・P・S提供）

●ファイヤー、オニキス熱烈ファンのキミのためにB・P・Sからすばらしいポスターのプレゼント。

◀30名

⑲BEEPトレーナー

（日本ソフトバンク提供）

●サイズはMまたはLがあります。



10名▶

⑬野球狂

（ハドソン提供）〈P124参照〉

X1	（T）4,000円	1本
FM-7	（T）4,000円	
	（5D）6,800円	各1本
PC-88（mkII）	（T）4,000円	
	（5D）6,800円	各1本

●春です、また日本中が野球のシーズンです。甲子園もいいですが、ここはひとつプロに注目！

▼5名





▲5名

⑭リングの上は大大さわぎ

（日本ソフトバンク提供）〈P161参照〉

FM-7／NEW7／77（T）3,200円　5本

●スピード感あふれる今一番人気のプロレスゲーム。必殺技にキミもチャレンジ！

⑳BEEP特製シール

（日本ソフトバンク提供）

●何にでもはれるオリジナルシールを10枚まとめてプレゼント。



10名▶

⑮ミステリーディスク 殺人はいかが？

（レーザーディスク㈱提供）5,800円

〈P52参照〉レーザーディスク

●16のドラマ仕立てのストーリーラインと、静止画にパックされた証拠物件をもとに推理を競いあう、まったく新しいゲーム。さぁ、キミは名探偵になれるか。

▼1名





⑯BAD LANDS

（レーザーディスク㈱提供）9,800円

〈P53参照〉レーザーディスク+MSX（1部）

●俺は西部の賞金稼ぎ。悪人の銃口が火を吹くか、俺の引き金が早いか。手に汗握るガンマン・ゲーム。

◀1名

⑰日本海大海戦 海ゆかば

（レーザーディスク㈱提供）9,800円

〈P53参照〉レーザーディスク+MSX（1部）

●連合艦隊をあやつり、バルチック艦隊を撃破せよ！　大興奮のシミュレーション・ゲーム。

1名▶



○応募要項○

♡このプレゼントページの応募は148ページとじこみハガキの「愛読者カード」を使って下さい。

♡ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。

♡希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずに！（ゲームソフトおよびBEEPトレーナーの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）

♡締切　昭和60年5月7日必着

♡発表　本誌7月号（6月8日発売）誌上

ナントレース大予想

文・森村あおい



〜チャン、チャン、チャン、チャカ、チャーン

今晩はBEEPプロ野球ニュースの佐々木C也です。

いよいよ今年もプロ野球シーズン開幕ですね。わたしも昨日、後楽園に行ってきたんですけど、今年の巨人はやりそうですね。江川、西本が快調に飛ばしてますし、原も今年はやりそうですね。

さて、今晩のBEEPプロ野球ニュースは、本番のペナントレースに先駆(さきが)けて、野球ソフトを使って今年のペナントレースを占ってみることにしました。

評論家の荒河さんや弁所さんの予想と、コンピュータの予想のどちらが当たるか、楽しみですねェ。



人気野球ソフトでペナントレースを占っちゃえ！
春だ！野球だ！ペ
GIANTS
8
YOMIURI
'85
Lee

BEEPペナントレース開幕！



▲データ野球の勝利!?「ベストナインプロ野球」



▲ランダムな要素が魅力。「野球狂」

使用ソフトは？

今回は、セ・リーグだけにしぼり、各ソフトで2試合ずつ総あたり戦を行い、1チーム20試合、合計60試合でBEEPペナントレースを行うことにしました。

野手8人の守備位置と打順は、下の表を見てください。ピッチャーは先発を2人用意して交互に投げさせました。中継ぎ、リリーフは各チーム3人ずつ、代打も3人ずつ用意。その起用は、こちらの判断で決めました。

また、各選手の入力データは、昨年の実績をもとに、野手の場合は打率と守備力、投手の場合は打率と防御率を入れました。

ゲーム方法は？

使用するソフトは、「野球狂」（ハドソン）と、「ベストナインプロ野球」（アスキー）の2本を使うことにしました。

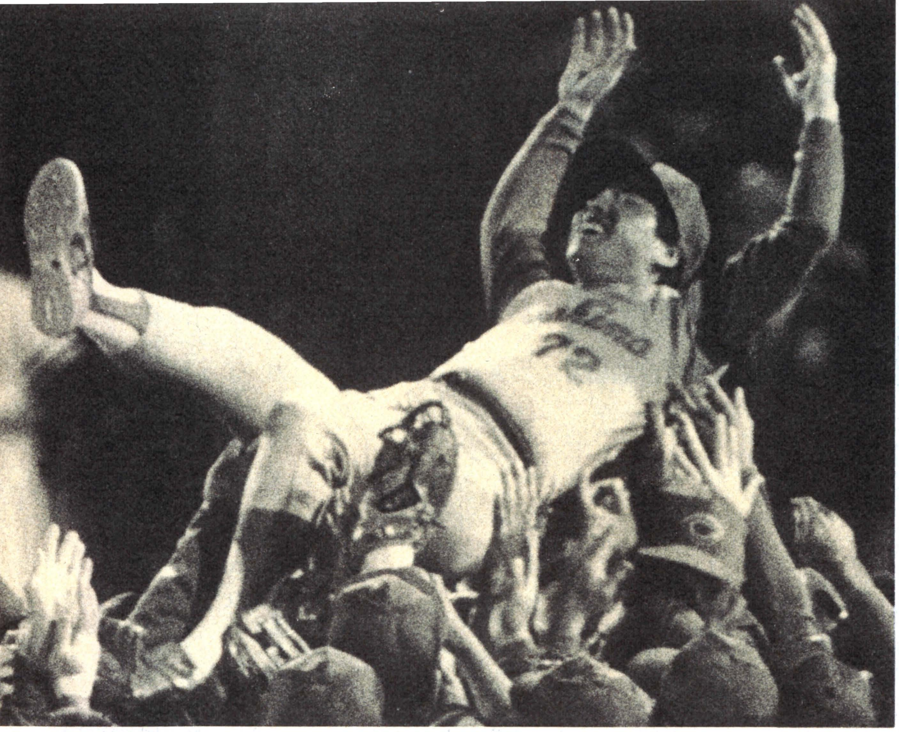
選んだ理由としては、「野球狂」はいま出ている野球ソフトのなかでいちばんアクションゲームとしての要素が強いこと。そのなかでどのようにデータが生かされるかを見てみようと思ったからです。

「ベストナインプロ野球」は、データを駆使したゲームなので、各選手のデータを基に、監督として作戦を立てるとどうなるかを試してみました。

これが入力した各球団のラインナップだ！

大洋		ヤクルト		阪神		中日		広島		巨人	
選手名	入力データ	選手名	入力データ	選手名	入力データ	選手名	入力データ	選手名	入力データ	選手名	入力データ
屋鋪	0.285	水谷	0.280	真弓	0.295	平野	0.273	山崎	0.320	吉村	0.302
山下大	0.260	角	0.265	吉竹	0.280	上川	0.286	高橋	0.295	松本	0.283
高木豊	0.310	若松	0.325	佐野	0.300	谷沢	0.340	衣笠	0.310	篠塚	0.342
レオン	0.315	杉浦	0.285	掛布	0.310	大島	0.280	山本浩	0.300	原	0.285
田代	0.265	マルカーノ	0.295	バース	0.320	モッカ	0.306	長島	0.267	クロマティ	0.275
※長崎	0.290	渡辺	0.285	岡田	0.300	宇野	0.265	小早川	0.285	中畑	0.300
高木由	0.280	八重樫	0.260	平田	0.265	藤波	0.295	アイルランド	0.263	河埜	0.262
若菜	0.265	玄岡	0.280	笠間	0.250	中尾	0.315	達川	0.260	山倉	0.233
ピッチャー	0.100	ピッチャー	0.100	ピッチャー	0.100	ピッチャー	0.100	ピッチャー	0.100	ピッチャー	0.100
代打	0.270	代打	0.260	代打	0.270	代打	0.270	代打	0.265	代打	0.280
基		広沢		弘田		藤王		長内		淡口	
加藤博		小川		川藤		豊田		木下		山本雅	
銚子		岩下		北村		川又		西田		駒田	
遠藤	3.20	尾花	3.50	池田	3.50	小松	3.00	北別府	3.20	江川	3.30
金沢	3.50	梶間	3.55	工藤	4.00	郭	3.30	山根	3.30	西本	3.15
斉藤	4.10	高野	4.60	山本	3.30	中島	2.65	小林	2.20	鹿取	2.65
竹田	4.00	宮本	4.80	福間	3.70	杉本	3.60	大野	2.95	角	3.00
関根	4.50	松岡	5.00	伊藤	4.50	安木	4.30	古沢	3.75	金城	3.50

※大洋の長崎はこの原稿を書いた後、阪神にトレードされた。



▲昨年のペナントレースでは広島が勝ったが、BEEPペナントレースではどこが勝つか?

見どころ、遊びどころ

優勝は?

―イヤー、荒河さん、BEEPペナントレースはパソコンなどを使ってなかなか強力。われわれとしても負けてられませんねェ。

「そうですね。でも、パソコンといっても所詮、人間には勝てませんわ。ボクは真剣を使って玉クンに一本足打法を教えたんですからね。コンピュータにパソコンが使えますか?」

―なるほど。で、今年の予想ですが……。

「今年は巨人がやりますよ。去年だって、実力はいちばんだったんですから。球団創立50周年というプレッシャーさえなかったら、玉クンは優勝してましたよ。上川元監督も認めてますしね。

江川、西本と先発陣は充実しているし、原も復調してきましたしね。吉村、松本、篠塚、原、クロマティ、中畑の上位陣はリーグ1ですよ」

―昨年、優勝した広島はどうでしょう?

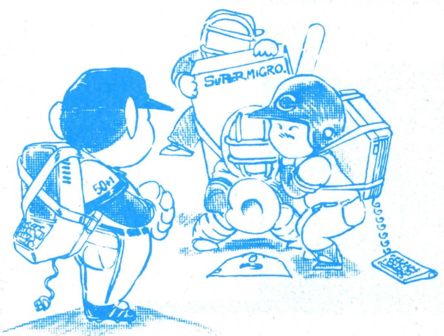
「ウーン。広島もいいけどね。山本(浩)、衣笠の両ベテランがどこまでやれるかにかかっているね。投手力はいいんだから、去年活躍した小早川、長島がどこまで伸びているかでしょうね」

―他のチームはどうでしょう。

「中日は、去年から見ると、唯一チーム力が落ちているチームだね。今さら言っても仕方がないけど、なぜ田尾を出しちゃったんでしょうね。ボクは田尾がこれからの中日を背負って立つと思ってましたからね。

阪神は、お得意のお家騒動で今年はどうなるんですかねェ。まぁ、岡田、真弓がコンバートされ、平田も力をつけているので、そこそこは期待できるかもしれませんがね。

ヤクルトと阪神は、こう言っちゃ悪いけど、ここ2、3年はアガリ目はないんじゃないですか」



個人賞の行方は?

―わかりました。ところで、個人タイトルの行方はどうでしょ? 首位打者からお願いします。

「やはり篠塚、山崎あたりでの争いになるんじゃないですか。若松や谷沢も、さすがに寄る年波、力が落ちてきていますからね。

むしろ、ダークホースとしては、大洋の高木(豊)や阪神の岡田あたりがやるんじゃないかと、ボクは思うんです。高木は、打順がトップから3番に移り、打撃に専念できるようになったし、岡田は、本来の2塁に戻りましたからね。もともとセンスのある人だから、期待はもてますよ」

―ホームラン王はどうですか?

「ホームラン王は、新旧交代の時期に入ってますからね。山本(浩)、掛布、大島、宇野と、だれがとってもおかしくないですよ。30本台でホームラン王になれるんだから…。玉クンのころは45本くらい打たないとなれませんでしたよ。ずいぶん変わっちゃったね。

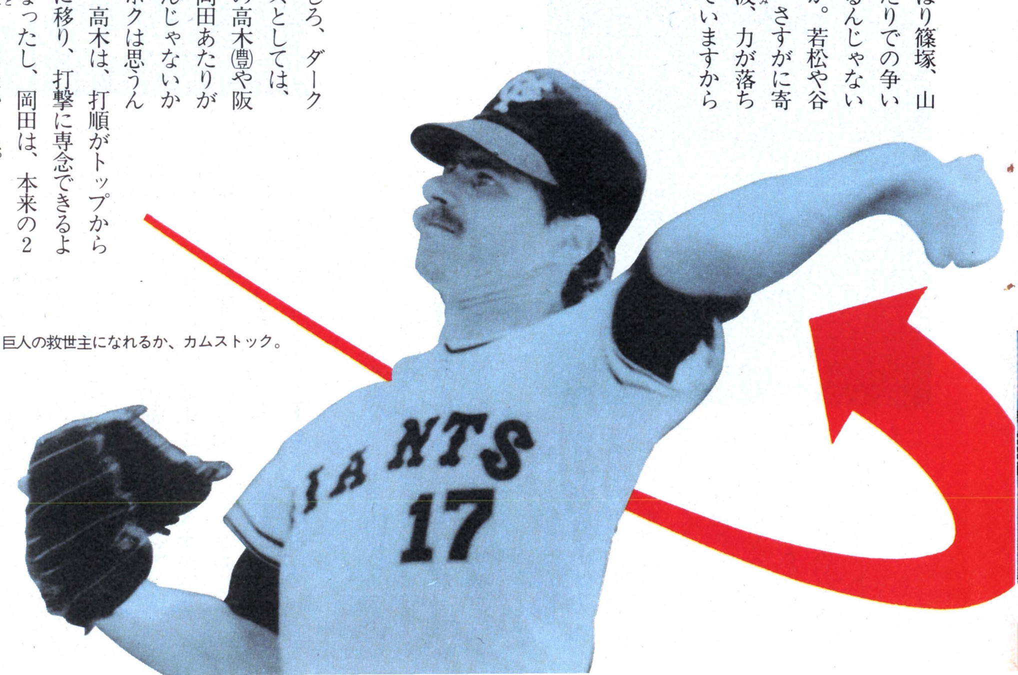
―投手陣ではだれでしょう。

「去年は、防御率では広島の小林が、最多勝では大洋の遠藤がとりましたけどね。各チームのエース級のピッチャーの力が平均してきてますからね。それより、ボクは江夏が大リーグでどこまでやれるか、のほうが興味がありますね」

―最後に、新人では?

「大洋の竹田は苦しいでしょうね。ヤクルトの広沢は長打力が魅力ですが、まだまだ荒削り。決め手にかけますね」

―さて、荒河さんの予想どおりとなるか、結果が楽しみですね。

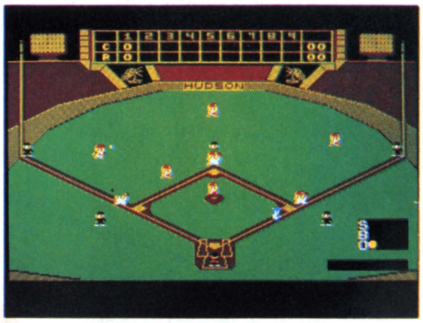


▶巨人の救世主になれるか、カムストック。

遊び比べ野球ゲーム評

結果が出る前にちょっと寄り道、市販野球ゲームソフトを遊び比べてみよう。各ソフトごとにさまざまな工夫がほどこされていて、なかなか楽しいカンジ。キミはもう遊んだ?

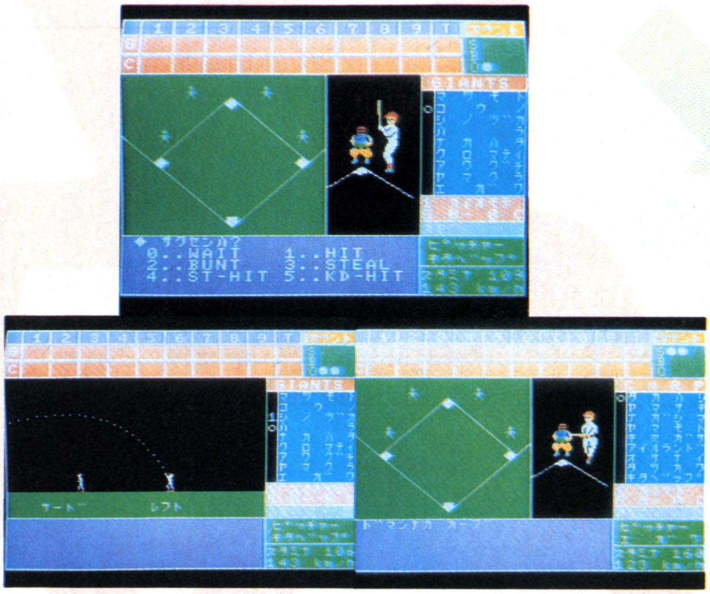
野球狂(ハドソン)



今回の予想でも使っているので、あえて紹介することはないかもしれないが、いまいちばん人気のある野球ゲームだろう。友達同士で騒ぐのにいちばん向いている。ただ、野球シミュレーションの面から見ると、ランダムな要素が多すぎて他の3本のソフトにはいまひとつかなわないかもしれない。

データはセ・リーグとパ・リーグのオールスターメンバーが入っているだけなので、自分でオリジナルのチームを作ってプレイするのがいいだろう。コンピュータはバッティングはいいのだけれど、守備がヘタでへんな所でポカをしたり、常識的なプレイができなかったりするからね。

プロ野球スーパーシミュレーション(JDS)



MSXからPC―98まで数多くのマシンで楽しむことができるゲーム。

このゲームもセ・リーグしかないので、他のバリエーションが楽しめないが、ゲームをする人間が選択できる量が4本のソフトのなかでいちばん多いのが特徴だろう。

選択する項が多いというのは、ゲームがリアルになる反面、時間がかかりすぎるということでもある。1球投げるたびに5回以上キーを押さなければならないのはかなりわずらわしい。まぁ、本物の野球並みといえば、そうもいえるけどね。

しかし、ゲームとしては時間がかかるだけあって、1投1打のかけ引きは「ベストナインプロ野球」よりもおもしろくなっている。

しかし、98版とMSXを初めとする他のバージョンは、違う所がいくつかある。まず、この規格でいちばん重要な、コンピュータ対コンピュータモードが98版についているということだ(残念ながら手もとに98版がなかったためBEEPペナントレースから、はずされたのだ)。

MSX版では、投手の投げる球の種類が98より少なくなっている。

その他はほぼ同じだが、画面の美しさ、漢字の見やすさなど、さすが98という所がいくつかある。

しかし、内容的には同じと考えていいだろう。

ペナントレース(光栄)

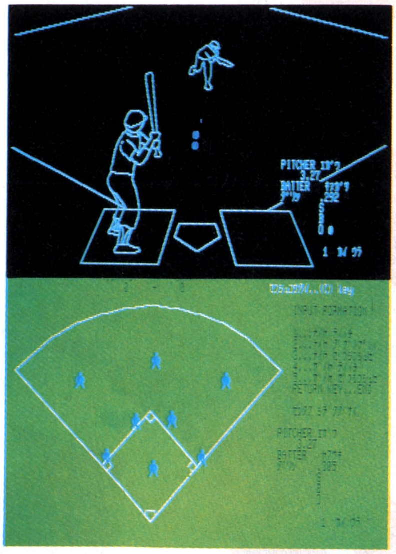


かなり古いゲームだが、古いだけあっていろいろなマシンで動いている。

ゲームシステムは野球狂に似ていて、ピッチャーが2つのキーで球を投げ、バッターはコースに合わせ、キーを押して打つ。守備位置の変更などができる点が、他のゲームには見られない特徴だろう。

チーム作りは、「野球狂」のようにオリジナルのチームを作り、ディスクにセーブしておくこともできる。最初から12球団のデータも入っているし、データの面では、4本中でいちばん便利なソフトだろう。

ベストナインプロ野球(アスキー)



最近のデータ野球を最もよく表現しているソフトだ。「野球はスポーツだ!」じゃなく、「野球はデータだ!」といったカンジ。

自分なりにデータを入力してペナントレースをすることもできるが、ディスクのなかにセ・リーグの6チームのデータしか入らず、別にデータセーブ用のディスクなどが使えないため、パ・リーグや大リーグのチームなどを作って、試合することができないのが残念だ。

遊び方としては、セ・リーグ6球団をひとりひとりが受け持って、ペナントレースシミュレーションをやってみることをすすめたい。

指先でやる野球ゲームというよりは、頭でやる野球ゲームといったほうがいいだろう。

さて、結果は 巨人優勝!!広島5位!?

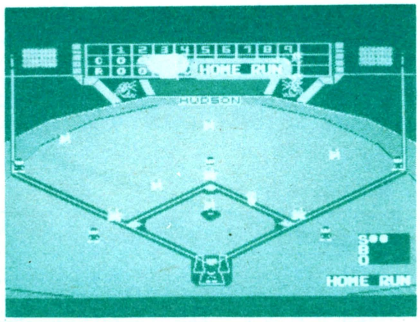
●BEEPペナントレース結果

	チーム	勝敗	野球狂	ベストナイン	勝率
1	巨人	11—5—4	5—3—2(3)	6—2—2(1)	.688
2	阪神	11—7—2	7—3—0(1)	4—4—2(4)	.611
3	中日	10—7—3	7—3—0(1)	3—4—3(5)	.588
4	大洋	9—9—2	4—5—1(4)	5—4—1(2)	.500
5	広島	6—12—2	1—8—1(6)	5—4—1(2)	.333
6	ヤクルト	6—13—1	4—6—0(5)	2—7—1(6)	.316

上の表が、BEEPペナントレースの結果だ。優勝はジャイアンツ。昨年優勝の広島は5位に終わった。

この結果に、BEEP編集室では、「データ入力のとき巨人が有利なように手ごころを加えたのだろう」とか、「阪神が2位になるわけがないだろ。2位と5位が逆だよ」と、不満の声続出(読者諸君、よく覚えておこう。編集室にはアンチ巨人が多いのだ)。でも、誓って言える「インチキはしていない」と。

「ベストナインプロ野球」は、各チームともほぼ実力どおりの勝敗となっているが、問題は「野球狂」だ。ランダムな要素が多いソフトらしく、阪神・中日が1位、広島が6位になっている（実際のペナントレースもこのとおりだとおもしろいけどね)。そのため、上の表のような結果になったのだ。



チーム成績

各チームごとに成績を見ていこう。

まず巨人。

打は、両ゲームともたいへん好調で、とくにクロマティは4割を打った。チーム打率はリーグ1位。

投は江川、西本両エース、それに鹿取が活躍したが、心配なのは角と鹿取の投げすぎだろう。ちなみに、チーム防御率も1位だった。BEEPペナントレースでは、安定した強さを誇った（実際のペナントレースでもこうだといいのだが……)。



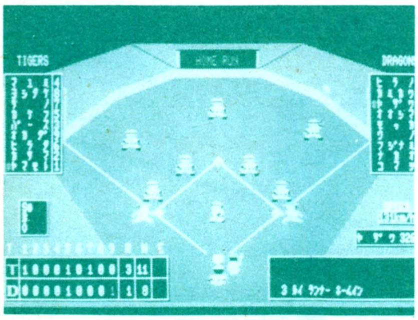
驚異の4割打者・クロマティ。本番のペナントレースでも、このガッツポーズが見られるか。

次は阪神。引き分けの数でおしくも優勝をのがしたが、予想外の強さを発揮した。

なんといってもホームランが多く、計43本は1試合平均2本以上というスゴさ。ゲーム運びは粗く、打ち勝った試合がほとんど。

投手は、先発に池田、工藤を立てたが、活躍したのは池田だけ。工藤は勝ち星は多いが、防御率は12人の先発中最低だった。投手不足は実際のペナントレースでも大きな問題となるだろう。

中日は、去年ほどのパワーは感じないが、3割近く打つバッターが多く、ホームランも大島を筆頭によく打った。今回も巨人に勝ち越したが、今年も巨人キラーになりそうだ。投手では、小松、郭ともに球は速いが、投球の組み立てが甘いので、早い回にノックアウトされることが多かった。

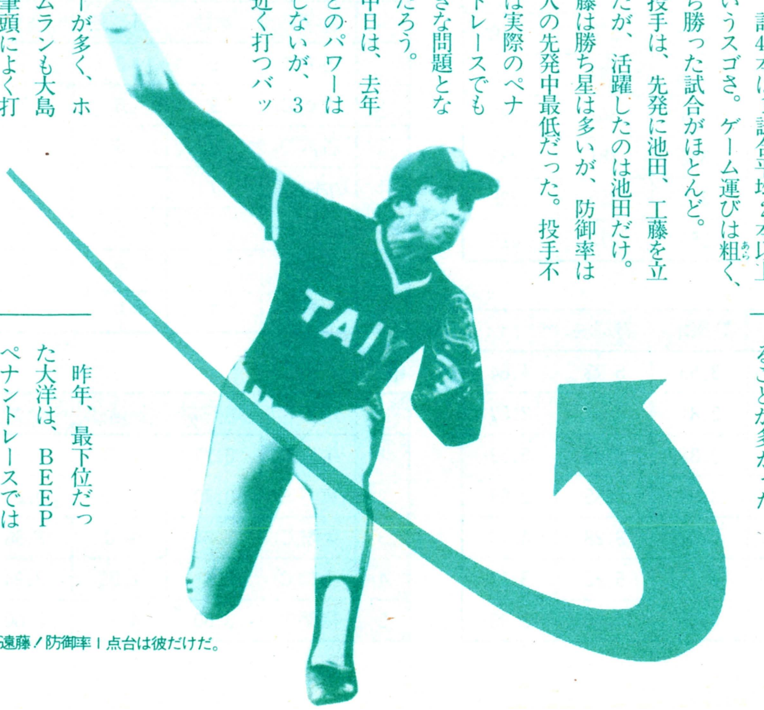


昨年、最下位だった大洋は、BEEPペナントレースでは4位に入った。

打で光ったのはトップバッターの屋鋪くらいで、あとは「ベストナインプロ野球」で4割を打った高木豊が注目される。

投は、なんといっても遠藤の活躍につきる。先発投手12人中最高の防御率、「ベストナインプロ野球」では、防御率1・64と1点台にひとりだけ入っている。遠藤のおかげで4位に入ったといっても言いすぎではないだろう。

広島は、かなり不本意な成績だったが、原因がないわけではない。



さすが遠藤！防御率1点台は彼だけだ。

チーム打率がリーグ最低なのだ。3割を打ったのはクリーンナップだけ、ホームラン数もリーグ5位では仕方がない。

しかし、投手の成績はたいしたもので、先発の山根が悪かった以外は、北別府、小林、大野と実力どおりの成績になっている。

さて、ヤクルトだが、全般的にいまひとつパッとしなかった。新人の広沢を代打で使ってみたが、実際のペナントレースでは活躍できるだろうか。投手では、リリーフに高野を使ってみたら、素晴らしい防御率だった。本番を期待したい。

個人タイトル

個人タイトルに目を移してみよう。

まず打率。クロマティの4割を筆頭に高打率がひしめき合っている。篠塚、若松などの名前が入っていないのが残念だ。

ホームラン王は、掛布、大島などタイトルにふさわしい打者が入っている。しかし、「野球狂」は、長打力のデータが入っていないのでデータがあてにならない。「ベストナインプロ野球」のデータだけを見ると、宇野も原もかなりホームランを打っている。

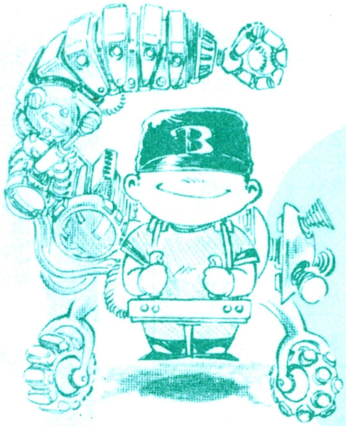
打点は、ホームランの数に比例しているので、とりたててあげないが、若松が不振のヤクルトでただひとり頑張っている。

次に、ピッチャーの成績を見てみよう。

防御率1位の遠藤はさきほどふれた。

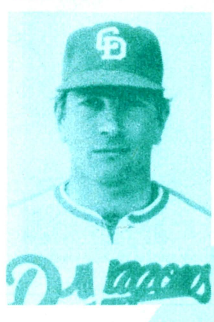
リリーフは、12イニング以上投げたピッチャーにかぎった。巨人の金城は、8イニング投げて自責点が0だったが除外した。高野を除いて、ここ数年の防御率ベスト10に入っているピッチャーばかりで、実力どおりの結果といえるだろう。

巨人の鹿取と大洋の斉藤は、投げすぎて防御率を落としている。





▲掛布の逆転ホームランを喜び合う阪神ナイン。今年の阪神は掛布の頑張りにかかっている。



▼リーグ最低の成績だった中日のモッカ。



▲さすがホームラン・キング、大島。掛布との争いに期待。

●打率

	選手名	打　率	野球狂	ベストナイン
1	クロマティ(G)	.423	.385	.462
2	水谷(S)	.393	.357	.429
3	河埜(G)	.392	.395	.392
4	掛布(T)	.390	.545	.211
4	大島(D)	.390	.372	.410
6	松本(G)	.368	.333	.400
7	宇野(D)	.364	.342	.385
8	屋鋪(W)	.356	.381	.333
8	佐野(T)	.356	.386	.326
10	原 (G)	.353	.279	.426

●防御率

	選手名	防御率	野球狂	ベストナイン
1	遠藤(W)	3.53	5.73	1.64
2	江川(G)	3.81	4.74	2.87
3	池田(T)	3.82	2.66	5.59
4	北別府(C)	3.96	5.35	2.68
5	小松(D)	3.97	3.28	4.73
6	郭 (D)	4.17	5.25	3.13
7	西本(G)	4.18	4.56	3.93

●ホームラン

	選手名	本数	野球狂	ベストナイン
1	掛布(T)	9	8	1
1	大島(D)	9	6	3
3	谷沢(D)	8	6	2
4	山本浩(C)	7	3	4
4	山本大(W)	7	5	2
4	真弓(T)	7	7	0
4	佐野(T)	7	5	2

●リリーフ

	選手名	防御率	野球狂	ベストナイン
1	牛島(D)	0.77	0.0	1.2
2	高野(S)	0.79	1.8	0.0
3	大野(C)	1.84	0.0	3.68
4	小林(C)	2.38	1.08	2.84
5	福間(T)	3.00	4.91	2.60

●打点

	選手名	打　点	野球狂	ベストナイン
1	大島(D)	19	10	9
2	原 (G)	18	6	12
2	佐野(T)	18	9	9
4	若松(S)	17	6	11
4	掛布(T)	17	12	5

PLAYBACK ハイライトシーン

それでは、BEEPペナントレースのハイライトシーンを振り返ってみよう。

以下、「野球狂」は(狂)、「ベストナインプロ野球」は(べ)とする。

思い出のゲーム

巨人―大洋　2回戦(べ)

西本が大洋打線を8回まで無得点におさえていたが、9回、代わった角が若菜に逆転サヨナラ3ランを打たれた試合。本番のペナントレースでも見られそうなシーンだった。

(巨人2―大洋3)

大洋―ヤクルト　1回戦(べ)

防御率1位の遠藤と梶間が素晴らしい投手戦を演じた試合。試合時間18分は最短ゲーム。

(大洋1―ヤクルト0)

阪神―大洋(狂)　1・2

阪神の打線が2試合連続で爆発した。両試合とも10点をとって大勝。阪神の勝ち方は、こんな試合ばかりで、続くヤクルト戦(狂)でも8ホーマーだった。

ほかに、完封をしたピッチャーは江川、金沢、山根の3人だけ。

三振に関する記録では、5者連続三振を池田と山根がやっている。1試合でいちばん多かったのは、北別府と梶間の12個で、通算では北別府の61個が最高だった。打者では、山倉が梶間に4打席連続三振をくらっている。



▲逆転ホームランをきっしてマウンドにかがみこむ角。

個人成績

注目の新人、竹田(大洋)と広沢(ヤクルト)は、データがないので一般的な大型新人としてみた。

竹田はプロの洗礼を受けた。5試合8イニングを投げてホームランを4発浴びた。

一方、広沢は8打数2安打、打率2割5分だったが、2本のヒットがともに長打。さすが長距離バッターといったところだろう。

さて、巨人と広島の若大将、原と小早川はどうだろう。

原は前ページの成績を見てもわかるように非常にいい。

一方、2年目のジンクスが心配される小早川は、打率2割9分9厘、ホームラン3本、打点9と、期待されたほどの成績にはいま一歩足りない。しかし、ジンクスに悩むほどではないようだ。本番が楽しみだ。



▲復調！ 巨人の原。



▲フォークが武器の竹田。



▲実力を発揮できるか、大型新人・広沢。



▲2年目の小早川。

ソフト別選手成績一覧

巨人	入力データ	結果	野球狂	ベストナイン
吉村	302	315	272	356
松本	283	368	333	400
篠塚	342	318	279	356
原	285	353	279	426
クロマティ	275	423	385	462
中畑	300	303	342	263
河埜	262	392	395	389
山倉	233	212	355	086
ピッチャー	100	121	115	125
代打	280	363	286	500
(淡口)				
(山本)				
(駒田)				
江川	3.30	3.81	4.74	2.87
西本	3.15	4.18	4.56	3.93
鹿取	2.65	4.29	2.70	4.77
角	3.00	9.53	7.20	27.0
金城	3.50	0.0	0.0	0.0

阪神	入力データ	結果	野球狂	ベストナイン
真弓	295	289	356	222
吉竹	280	279	318	238
佐野	300	356	386	326
掛布	310	390	545	211
バース	320	325	268	385
岡田	300	297	257	333
平田	265	355	300	417
笠間	250	253	257	250
ピッチャー	100	109	121	097
代打	270	083	250	000
(弘田)				
(川藤)				
(北村)				
池田	3.50	3.82	2.66	5.59
工藤	4.00	6.60	5.00	9.00
山本	3.30	3.38	6.75	1.93
福間	3.70	3.00	4.91	2.60
伊藤	4.50	3.29	0.0	4.22

中日	入力データ	結果	野球狂	ベストナイン
平野	273	267	302	234
上川	286	321	318	325
谷沢	340	316	291	334
大島	280	390	372	410
モッカ	306	128	100	158
宇野	265	364	342	385
藤波	295	312	270	368
中尾	315	324	371	278
ピッチャー	100	.226	103	167
代打	270	455	750	286
(藤王)				
(豊田)				
(川又)				
小松	3.00	3.97	3.28	4.73
郭	3.30	4.17	5.25	3.13
牛島	2.65	0.77	0.0	1.23
杉本	3.60	6.43	6.0	9.0
安木	4.30	5.68	6.55	4.5

大洋	入力データ	結果	野球狂	ベストナイン
屋鋪	285	356	381	333
山下大	260	265	357	171
高木豊	310	299	200	405
レオン	315	316	289	342
田代	265	266	225	308
長崎	290	333	342	324
高木由	280	273	237	308
若菜	265	260	278	243
ピッチャー	100	151	120	179
代打	270	176	125	222
(基)				
(加藤博)				
(銚子)				
遠藤	3.20	3.53	5.73	1.64
金沢	3.50	5.22	4.93	5.61
斎藤	4.10	3.26	7.17	1.84
竹田	4.00	5.21	4.64	6.14
関根	4.50	0.0	0.0	0.0

広島	入力データ	結果	野球狂	ベストナイン
山崎	320	278	250	304
高橋	295	287	279	295
衣笠	310	310	300	318
山本浩	300	320	333	306
長嶋	267	320	256	389
小早川	285	299	282	316
アイルランド	263	276	222	325
達川	260	211	152	263
ピッチャー	100	113	087	133
代打	265	267	364	000
(長内)				
(木下)				
(西田)				
北別府	3.20	3.96	5.35	2.68
山根	3.30	5.49	5.94	4.97
小林	2.20	2.38	0.0	3.68
大野	2.95	1.84	1.08	2.84
古沢	3.75	2.53	0.0	4.76

ヤクルト	入力データ	結果	野球狂	ベストナイン
水谷	280	393	357	429
角	265	244	250	238
若松	325	346	225	463
杉浦	285	300	297	302
マルカーノ	295	288	189	372
渡辺	285	195	139	244
八重樫	260	282	270	293
玄岡	280	333	333	333
ピッチャー	100	143	185	103
代打	260	231	200	250
(広沢)				
(小川)				
(岩下)				
尾花	3.50	5.03	4.05	6.21
梶間	3.55	4.29	4.38	4.19
高野	4.60	0.79	1.80	0.00
宮本	4.80	3.31	0.0	3.77
松岡	5.00	12.46	15.0	6.75

両ソフトを比較してみよう

BEEPペナントレースの結果は下の表のとおりだ。2つのソフトに入れたデータが結果にどのように反映されているか、見ていってみよう。

野球狂

根本的にデータを使って遊ぶゲームではないが、入力データはそれなりに成績に反映されている。

まず打率。入力したデータと結果を比較してみると、いちばん大きな特徴は、篠塚、若松、谷沢、バースなど、3割以上を入力した選手の成績が2割台になってしまっていることだ。逆に、2割7～8分の成績の選手が3割を超えていることが目をひく。

全体のバランスの平均をとってみると、入力した値より、やや高めの成績が出るようだ。ただ、あまり大きな値を入れると、それ以下の成績が出ることが多い。

なお、投手の打率は全員1割にして入力したが、結果は見事に1割近くの数字になった。

ホームランを見てみると、打率の高い選手に多いように感じるが、そんなことはない。ホームランはヒットの延長というより、大きな外野フライといったほうが近い。結局、ホームランは打率とは関係なくランダムに出るようなのだ。

防御率は、池田、小松を除いて入力したデータよりも1～2点高くなっている。とはいっても、ピッチャーに入力する値が、本当にピッチングの能力なのかは疑問だ。目安というくらいのつもりでいたほうがいいだろう。

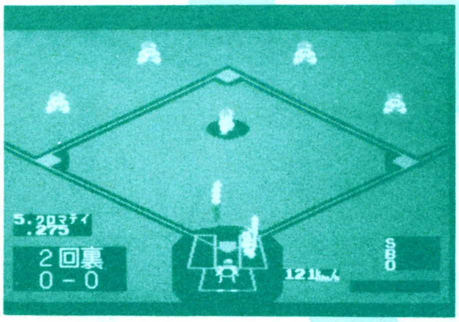
野手の守備率については、「野球狂」にはエラーがないので、打球を追いかけるスピードと考えるのが適当だろう。

センシュ トウロク

GIANTS

NO	NAME	HIT	DEF	H	POSITION
1	ヨシムラ	.302	.310	L	ライト
2	マツモト	.283	.320	L	センター
3	シノヅカ	.342	.400	L	セカンド
4	ハラ	.285	.270	R	サード
5	クロマテイー	.275	.285	L	レフト
6	ナカハタ	.300	.300	R	ファースト
7	コウノ	.262	.310	R	ショート
8	ヤマクラ	.240	.290	R	キャッチャー
9	ニシモト	.100	.315	R	ピッチャー
10	エガワ	.150	.330	R	
11	カトリ	.100	.265	R	
12	スミ	.100	.300	L	
13	カネシロ	.050	.350	R	
14	アワグチ	.292	.300	L	
15	ヤマモト	.276	.293	R	
16	コマダ	.270	.287	L	

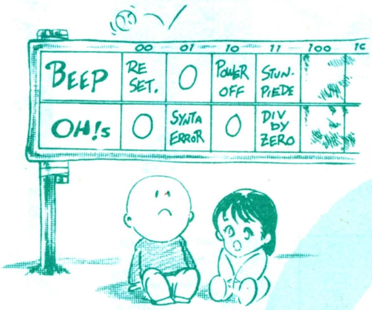
▲登録メンバーの入力はかんたんだ。自分なりにデータを調べて入れてみよう（野球狂）。



▶アウトコースいっぱいのシュート。キミは打ち返せるか（野球狂）。

ベストナインプロ野球

このソフトは、この企画のためにあるのじゃないか、というくらい、データを重視したゲームだ。ランダムな要素（スペースバーで



BEEPペナントレース全データ〈野球狂〉

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
G	0	0	0	0	0	1	0	0	3	4
T	0	0	0	0	3	0	0	0	0	3
○西本 ●池田										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
T	0	0	3	0	0	4	1	0	0	8
G	1	2	0	2	0	0	0	2	0	7
○工藤 ●江川 S山本										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
G	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2
D	3	0	0	1	0	2	0	0	X	6
○小松 ●西本										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
D	0	0	0	2	0	2	4	0	0	8
G	1	1	0	0	0	0	1	2	0	5
○郭 ●江川										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
G	0	0	0	1	2	0	2	2	0	7
W	1	2	3	0	1	0	0	0	0	7

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
W	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
G	2	0	1	2	2	0	0	0	X	7
○江川 ●遠藤										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
C	1	0	0	0	1	1	2	0	0	5
G	0	0	0	2	0	1	0	0	2	5

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
G	0	0	1	2	3	0	0	0	0	6
C	0	0	0	0	0	3	0	0	0	3
○西本 ●山根										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
G	0	1	2	2	0	0	1	1	0	7
S	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
○西本 ●梶間										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
S	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2
G	1	0	0	0	3	0	0	0	X	4
○江川 ●尾花										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
D	0	0	1	0	7	0	1	0	0	9
T	0	2	0	1	0	0	0	0	0	3
○郭 ●工藤										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
T	2	2	1	0	0	0	2	0	2	9
D	1	0	2	0	0	0	0	1	0	4
○池田 ●小松										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
T	5	3	0	0	1	0	1	0	0	10
W	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
○池田 ●金沢										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
W	0	2	0	0	0	0	1	0	1	4
T	0	7	0	3	0	0	0	0	0	10
○工藤 ●遠藤										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
T	0	0	2	0	0	0	1	0	2	5
C	0	2	0	0	0	0	1	0	0	3
○工藤 ●北別府										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
C	0	0	0	0	1	0	0	2	1	4
T	0	0	0	0	2	0	1	0	0	3
○小林 ●山本										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
T	0	0	0	0	2	1	1	0	0	4
S	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
○池田 ●梶間										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
S	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
T	1	1	1	2	0	1	2	3	X	11
○工藤 ●尾花										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
D	0	1	1	0	2	0	0	2	0	6
W	0	1	1	0	0	0	0	0	0	2
○小松 ●金沢										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
W	1	0	0	1	0	2	0	0	0	4
D	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
○遠藤 ●郭										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
D	1	3	1	0	0	0	0	0	0	5
C	0	2	0	0	0	2	0	0	0	4
○郭 ●北別府										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
C	3	0	0	0	0	0	0	0	0	3
D	1	0	0	1	2	0	0	1	X	5
○小松 ●山根										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
D	0	0	0	0	0	4	0	0	0	4
S	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
○小松 ●尾花										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
S	2	2	1	0	2	0	3	1	0	11
D	0	0	0	0	0	0	3	0	0	3
○梶間 ●郭										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
C	1	1	0	1	0	0	0	0	0	3
W	2	0	0	1	0	0	0	1	X	4
○遠藤 ●北別府										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
W	0	0	2	0	1	0	0	0	2	5
C	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2
○金沢 ●山根										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
S	2	0	0	0	0	0	0	2	0	4
W	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
○尾花 ●遠藤										

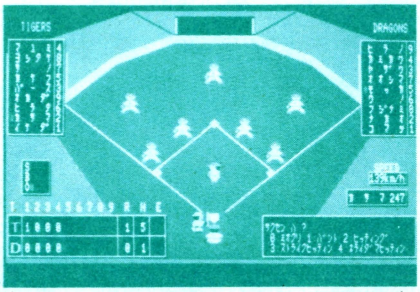
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
W	0	0	0	1	0	1	0	0	1	3
S	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
○金沢 ●梶間										

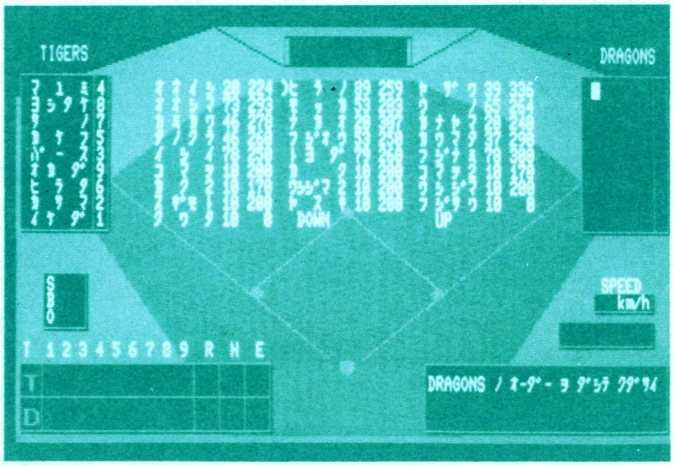
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
S	3	0	0	0	1	0	0	0	0	4
C	1	0	0	0	0	0	0	2	0	3
○尾花 ●山根										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
C	1	0	0	1	1	0	0	1	0	4
S	0	0	0	0	0	4	1	0	X	5
○高野 ●北別府										

「打つなど）はほとんどなく、ベンチで監督がサインを出すだけのゲームといってもいいだろう。
打率から見ていってみよう。
全体的に入力したデータより高い数字が出る。「野球狂」の平均打率が2割7分だったのに比べると、「ベストナインプロ野球」では3割となっている。
これは、一度打ち始めた打者は打率がドンドン上がり、打たなければ下がる(当たり前のことだが)というシステムのためだ。
しかし、絶好調、絶不調の選手のほかは、けっこういい数字が出ている。
ホームランは、データのなかに長打力という項目があるくらいだから、打つべき人が打っている。
次に防御率。入力するデータに防御率という項目はないが、コントロール、安定性の2つの項目を目安にすればいいだろう。「野球狂」よりも結果のバラつきが大きいけれど、納得のいく数字が出てくるのがうれしい。
最後に、両ゲームの楽しみ方をまとめてみよう。
「野球狂」は、得点の入り方に特徴のあるゲームだ。得点の入るときは9割がホームランである。長打が出ないから盗塁がしにくい。上手にヒットエンドランなどを決めなければ、ヒットだけで点が入ることはあまりない。それだけに「野球狂」で勝つには、まずホームランを打てるようになることだ。
「ベストナインプロ野球」は、ヒッティング、狙い球ヒッティング、ストライクヒッティングなどの作戦が選択でき、ピッチャーとのかけ引きがおもしろくなっている。

▼毎回、成績によって打順をかえよう（ベストナインプロ野球）





▲バッターの作戦を選んだら、狙い球の球種を選択しよう。

対戦をおえて

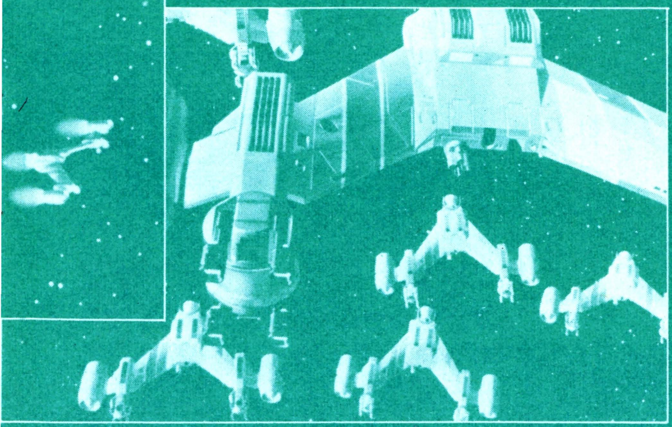
試合数が少ないせいもあって、正確なデータとはいえなかったかもしれない。でも、キミが「野球狂」や「ベストナインプロ野球」で遊ぶときの参考になればうれしいな。
巨人優勝！という喜ばしい結果(オット、私情はぬきだ)に終わったが、60試合をひとりでやるのはたいへんだった。試合を始めるのがほとんど深夜だったため、とちゅうで寝てしまったり、スコア表が読めなかったり……。
しかし、データの入っている野球はおもしろい。夢の日米野球を実現させてみたり、むかしの選手を復活させてみるのもいいだろう。王と稲尾の対決（まだ知っている人もいるかな）沢村と景浦の投げ合い（ふ、古い！）、藤本英雄の防御率0・73の挑戦など、やってみたらどうだろう（お前、いったい何歳なんだ、という声がする）。
むかしの選手や、大リーグのデータなどを調べて、興味のある人はぜひ挑戦してみてほしいな。こんなことができるのもパソコンゲームならではのことだからね。
できれば友達ふたりで遊ぶのがいちばん。ひとりで暗くキーボードの前にすわっているなんていまどきはやらないもの。ゲームセンターでもあれだけVSタイプのゲームがはやっていることだし、友達とワイワイ、ガヤガヤ騒ぎながらやれば楽しさ百倍！ キミも野球狂？

BEEPペナントレース全データ〈ベストナインプロ野球〉

	123456789			123456789			123456789			123456789			123456789			123456789	
G	012040301	11	T	000001103	5	G	000110001	3	D	020000003	5	W	000001000	1	G	000000200	2
T	200200001	5	G	000103010	5	D	000000102	3	G	00300030X	6	G	00010110X	3	W	000000003X	3
	○西本 ●工藤									○江川 ●小松 S鹿取			○鹿取 ●遠藤			○斉藤 ●角	
	123456789			123456789			123456789			123456789			123456789			123456789	
G	000100003	4	C	010100030	5	S	001001500	7	G	001002000	3	D	232000000	7	T	002000011	4
C	000010100	2	G	001000100	2	G	01010150X	8	S	000000001	1	T	000203000	5	D	010000020	3
	○金城 ●小林			○北別府 ●江川			○西本 ●尾花 S鹿取			○江川 ●梶間			○小松 ●工藤 S牛島			○山本 ●牛島	
	123456789			123456789			123456789			123456789			123456789			123456789	
W	023000300	8	T	401000020	7	T	001100000	2	C	032100000	6	T	003000004	7	S	000200000	2
T	000001000	1	W	000200020	4	C	000110000	2	T	000000000	0	S	020112000	6	T	20030100X	6
	○遠藤 ●池田			○工藤 ●金沢						○山根 ●工藤			○福間 ●尾花			○工藤 ●梶間	
	123456789			123456789			123456789			123456789			123456789			123456789	
D	001000010	2	W	000005000	5	C	041010101	8	D	202200000	6	D	000100100	2	S	001010000	2
W	101000000	2	D	000000020	2	D	300000100	4	C	000100010	2	S	002000000	2	D	01000020X	3
				○金沢 ●郭			○北別府 ●小松			○郭 ●山根						○小松 ●梶間 S牛島	
	123456789			123456789			123456789			123456789			123456789			123456789	
C	020100000	3	W	000004000	4	S	000000000	0	W	015100300	10	C	100001001	3	S	209000200	13
W	10000210X	4	C	10200015X	9	W	00000010X	1	S	30140300X	11	S	020000000	2	C	101011001	5
	○斉藤 ●北別府			○小林 ●斉藤			○遠藤 ●梶間			○松岡 ●金沢			○北別府 ●尾花			○梶間 ●山根	



ユニークなキャラクターの異星人たち



次から次へと現れる敵艦隊

スター・ファイター

SFエンターテイメント・ムービーで、さあ、遥かなる大宇宙へ旅立とう!



アレックスとガールフレンドのマギー

SF映画の進歩の速さには、もうビックリ。ちょっとでも目を離したら、SFX（特殊効果）について語れなくなっちゃう。

読者のみんなも学校で話題にとり残されないように、アンテナをはりめぐらせておかないといけないね。

そこで、今月はとっておきの情報をプレゼント。かの名作「トロン」を超えるムービーがついに完成したのだ! タイトルは「スター・ファイター」。BEEPER諸君、必見の傑作だ。

ゲーム・マシンでチャンピオンに

〝ガン・スター〟と呼ばれる宇宙攻撃艇を操作して、向かってくる〝ズアー〟と〝コダン艦隊〟を次々に撃墜するというゲーム・マシンが「スター・ファイター」だ。とぎすまされたカンと集中力が要求される精密なマシン。一度でいいから、この手でやってみたいと思っちゃう。

アレックスは、おしよせるスペース・シップを片っぱしから破壊していった。グングン加算されていく得点。破壊するときのハデな音に引き寄せられて、彼の回りにはたくさんの人が集まってきた。

アレックスのゲームをする真剣な表情が、燃え上がるスペース・シップの色に染まって美しい。彼の手にグッと力が入る。〝コダン艦隊〟のマザー・シップが現れたのだ。巧みな技術で、その中枢を破壊! ついに得点は94万点を超える最高記録を達成した。アレックスは「スター・ファイター」ゲームのチャンピオンになった。



アンタレス星人グリッグはアレックスに力をかす航空士

宇宙基地でアレックスが見たものは……

じつはこのマシン、単なるゲームじゃなくて、最も有能な戦士を選ぶために地球のいたる所に設置されたスカウト・マシンだったのだ。アレックスはチャンピオンになった夜、セントーリというゲームの発明者の操縦するスペース・カーに乗せられ、宇宙基地に連れていかれた……。

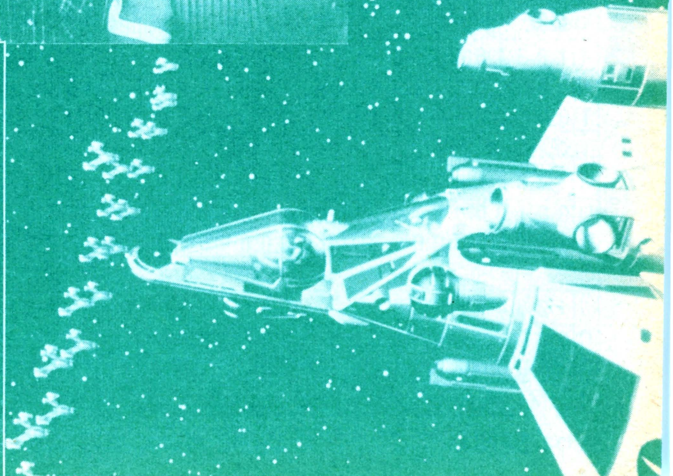
さっぱりわけのわからないアレックスが基地で見たのは、「スター・ファイター」ゲームで、自分が操作した宇宙攻撃艇〝ガン・スター〟だった。観客もここでハッとするはず。そして、これから胸のワクワクするようなことが起きそうな予感に、ポップコーンを食べるのも忘れちゃうほど。

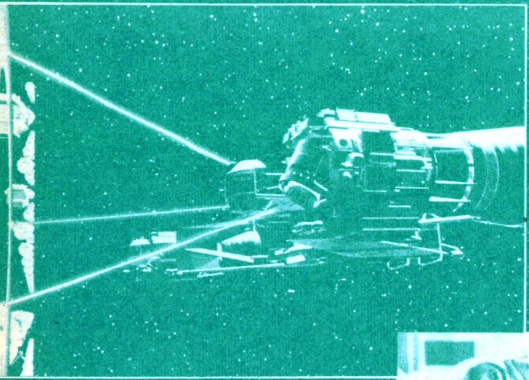
宇宙の平和を守るスター・ファイター

そこは宇宙同盟（スター・リーグ）の基地で、強大な敵を相手に戦闘状態に入っていた。銀河系の同盟惑星から選びぬかれた優秀な戦士たちが宇宙の平和を守るために集まっていたのだ。アレックスも異星人戦士（スター・ファイター）のひとりとして〝ガン・スター〟に乗り込むことになった。

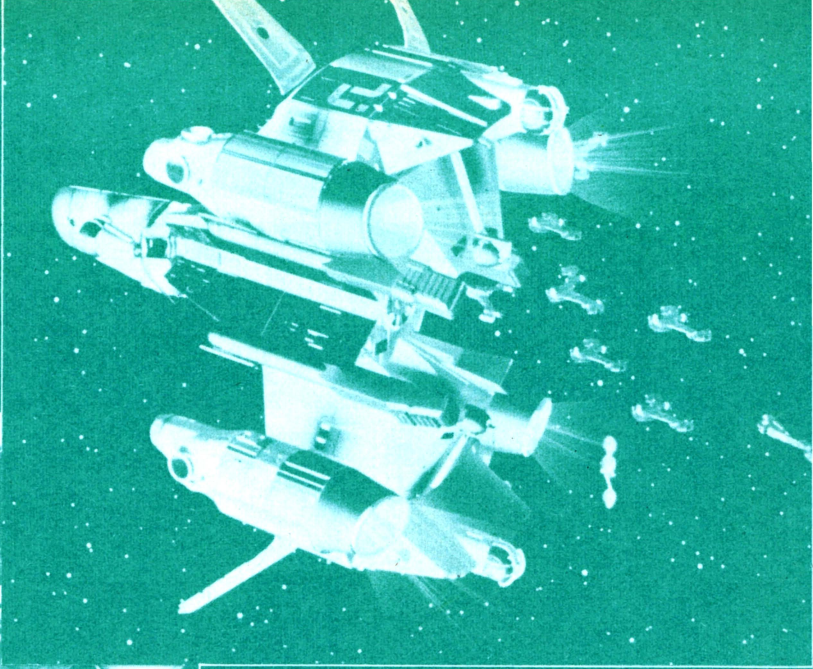
地球じゃ、アレックスがいなくなって大騒ぎだろうって? 心配いりません。複製人間ベータ・ユニットが、カルチャー・ショックをうけながらも、地球人らしく頑

ガン・スターに迫るコダン艦隊





コダン艦隊のマザー・シップ



ガン・スターとコダン艦隊のスペース・ファイト



奇怪な姿の異星人戦士にびっくり！

〈スタッフ〉
SFXデザイン——ロン・コッブ
アート・ディレクター
——ジェームズ・ビッセル
CG総指揮——ジョン・ホイットニー・Jr.
監督——ニック・キャッスル
脚本——ジョナサン・ベテュエル
〈キャスト〉
アレックス——ランス・ゲスト
グリッグ——ダン・オハーリー
セントーリ——ロバート・プレストン
ズアー——ノーマン・スノウ
コダン艦隊指令官——ダン・メイスン

張ってくれちゃいます。

絶体絶命のスペース・ファイト

敵とはやはりゲームに登場した〝ズアー〟と〝コダン艦隊〟だった。宇宙同盟の戦闘服を身につけたアレックスは〝ガン・スター〟で、宇宙空間へと飛びたっていった。

いよいよ呼吸するのも忘れてしまうほどの戦闘シーンの始まりだ。ここでお願いがひとつ。あんまりスクリーンに熱中しすぎて、座席から落ちてケガなどせぬようにくれぐれもご注意を……。

まるで夜空を埋めつくす星のような無数の敵。どうする、アレックス。宇宙同盟の基地は〝ズアー〟のマザー・シップから発射されたいん石砲によって壊滅状態だ。このままでは地球はおろか、銀河系も全宇宙も〝ズアー〟の手におちてしまう。

果てしなく続く壮絶な闘い。あらゆる作戦も、アレックスの見事な腕も、次から次へとくり出してくる宇宙戦闘機に対しては無力にも思える。この闘いは、いったいどうなるのか——。結末は、ゴールデン・ウィークの映画館で、たっぷりと楽しんでね。

CGによる21世紀の新映像

「スター・ファイター」の一番の見どころは、なんといってもスペース・ファイトのスリリングさだ。ディズニー映画「トロン」のCG（コンピュータ・グラフィックス）で〝映像革命〟に酔いしれたのは遠い昔。CGによるSFXはすごい進歩をとげていた。この映画を見て、確信したよ。

230シーンにもわたってくりひろげられるスペース・ファイトは、すべてがCGなんだ。味わったことのないスリリングさにも納得。

このCGをつくりだしたのは、1秒間に1兆回もの計算が可能というスーパー・コンピュータ（クレイ——XMP）。あらゆる宇宙攻撃艇をインプットして、飛行速度、アングル、遠近感となんでも思いのまま。体がスクリーンの中に吸い込まれていくようなスリル感の秘密もここにある。

21世紀の記念すべき新映像、しっかりキミの目に焼きつけてくだされ。（東宝東和配給　GW全国縦断ロードショー）

ターミネーター

未来世界から最強の〝悪〟がやってきた

SF映画は、最先端の映像テクニックがやはり魅力で、ストーリーはつねに正義が勝つという単純なものが多い。「スター・ウォーズ」なんかは、そのパターンの代表選手だね。

この作品、そこんとこがひと味ちがうんだなあ。なんと主人公は、2029年の未来から現代のロサンゼルスに特命をおびてやって来た〝悪〟の使者、ターミネーター。

その特命というのは、サラという若い女性の命を奪うことだ。彼女が生きていると、2029年の世界に重大な力をおよぼすためである。

猛烈なカー・アクション、激しい銃撃戦、ダイナマイト戦などエキサイティングなバイオレンス・シーンがこれでもかというようにスクリーンに展開する。

使命のためには問答無用でつぎからつぎへと邪魔者を消していく〝悪のヒーロー〟。ゾクゾクする怖さが楽しめるよ。

ジェームス・キャメロン監督。アーノルド・シュワルツェネッガー主演。（ワーナー・ブラザース映画配給　GW公開）



殺人ハンター、ターミネーター

びーぴんぐルーム

全国的に春。読者諸君も進級、進学、就職あるいは留年され、フレッシュな気分でおられるかと思います。びーぴんぐルームも気持ちを新たに、より楽しいページになるようがんばっていきます。

ゲーム狂なのじゃ

ちゃっくんぽっぷで新発見

●3月号のびーぴんぐルームにスペシャルフルーツの発見が載っていましたが、実はボクも大発見をしたのです。それは黄色のリンゴです(これを取るとフルーツの部分に「Chack'n」と表示され、ちゃっくんが1人増えるのです。)。フルーツの部分とは、水色のリンゴを取ったときポジションと表示される部分です。
(三重県阿山郡・中川正光・16歳)

▼みどりのリンゴを食べると時間を表す人(?)が最初の位置までもどります。というハガキも、京都府長岡京市・町田聡クンからもらいました。

エクゼド・エクゼスに夢中

●3号ビデオゲームラボのエグゼド・エグゼス、とっても役に立ちました。初めてやったのに23万点という快挙!?でした。

ちょっと質問なんですが、要塞が2回出た後、ボーナスステージで編隊が飛んできますよね! そこに裏返しになった"Pow"が出てきました。これは何なのでしょうか。
(兵庫県伊丹市・原田英二)

▼"Pow"が裏返しになっているのはウォップです。こいつを取ると自機の性能がダウンするので取ってはダメ、とゲーム製作者が言ってました。

ひとこと言いたい

値上げザンネン

●1月21日、ファミコンのカセットが値上げされた。今やファミコンはテレビゲーム市場でほぼ独占的状況。多く売れば下がるハズ。なのに値上げなんて。小・中学生のお年玉は平均2万3千円前後。そのなかからテレビゲームやゲームカセットを買わなきゃならないんだから。
(東京都清瀬市・小川隆・14歳)

ファミリーベーシックが当たったヨ!

●そう、それは忘れもしない2月9日。学校から帰ってみると何やらボクあてに小包がとどいていたのです。ハテ?と思いながらその小包を開けてみると、ぬ、ぬあんと、ファミリーベーシックが入っているではありませんか! ボクは約1分間ほどその場で金しばりにあってしまいました。そして、何が何だかわからないまま、その日偶然買ってきたBEEP3号を見ると、当選者らんにボクの名前が載っていたのです。

それからが大変! 家族はもちろん、友達ひとりひとりにふれまわったのでした。

これでボクの子分(ボクはマイコンのことを子分と呼んでいます。なんでも言うことを聞いてくれるので……)が3人になりました(ナイコンのみなさんゴメンナサイ)。BEEPさん、ありがとう。そのうちプログラムを送りたいと思います。
(秋田県平鹿郡・佐々木一成・16歳)



HOW TO PLAY

ファミコン版 GARU・ZAKA TO 攻略法

●ガルザカートはエリア9のアンドアジェネシス前とエリア10のドモグラムの後に3連発、エリア14の中盤にひとつの合計5つ出現します。

ザガートの改良型で、テレポート能力はなくなったけれど4発の誘導系ミサイルと16発の通常型広角ミサイル(?)に分けられます(破壊1000Pts)。

正攻法

本当は進入角に対して45度の角度で逃げるのですが、ファミリーコンピュータのコントローラーは8方向操作をするのにけっこう苦労するので、ほんの一瞬を争うこの場では別の方法にしましょう。ちなみにエリア10では通用しません。

シオナイトがきてから、ソルバルウを下から1キャラクター分上にずらし、左端から画面3分の1のところまで、行ったり来たりしながらザッパーを連射します。すると75%以上の確率で、左3分の1か右3分の1のところへ出現します。

このとき、左側なら破壊できるし、右側なら余裕でよけられます。

(但しガルザカートが爆発したときに動いていると誘導ミサイルの手痛い攻撃を受けるので注意!!)

エリア10では、高さを同じにして、ヤマをはって、できるだけ破壊しましょう。越えれば最高22000~24000Pts得られるソル(私たちの記録では8本出現で3、4本破壊)が待っていますよ。

ここで一句。

ソルは我らの得点源

ほかにもまだまだありますが、今月はこのへんで……。

お問い合わせは必ず往復ハガキで下記まで。〒355 埼玉県東松山市若松町2の5の19 春山哲也。

(BLACK SHADOWS/春山哲也・植草伸彦・関根智・黒木誠一郎)

サークル紹介

☆FM−7系のクラブ

FM−7のソフトの情報交換を中心に活動をしています。とにかくパソコンを楽しむことが目的です。

入会希望者は60円切手同封のうえ、〒203 東京都東久留米市大門町2の5の18ルネA−201 新竹一行まで。

☆PC−6000系のクラブ

PC−6001を中心としたクラブを作りました。会報を出したり、会員とのソフト情報の交換など。またクイズでソフトプレゼントもあります。くわしくは、60円切手同封の上、〒145 東京都大田区上池台1の10の5の302高野浩二まで。

☆X1ユーザーの会員募集

X1comics（コミックス）では、会員を募集しています。全国のX1ユーザー、X1に興味のある方ならどなたでも入会できます。活動内容は、ソフトの情報交換や月1回会誌を発行しています。会誌の内容は、アドベンチャー・ロールプレイングのヒント集、解答集、ゲーム必勝法、会員のひろば、新作ソフトの紹介、などです。この会の一番の特徴は、入会金、会費がいらないということです。入会希望者は60円切手同封の上、住所・氏名・所有ソフト名を書いて、ご連絡ください。〒084 北海道釧路市鳥取北10の1の22 中西鋼之介まで。

☆クラブKO会員募集

X1系ユーザーのクラブです。ソフトやテクニックに関する情報交換をしています。詳しくは60円切手同封または往復ハガキで〒472愛知県知立市南陽1の189 加藤隆之まで。

☆MSVG&FCVG会員募集

MSXかファミコンユーザーでVG（ビデオゲーム）が好きな人。バグやソフト情報、必勝法の交換をしましょう。くわしくは、60円切手同封のうえ、どちらのユーザーかを書き、〒940−02 新潟県栃尾市楡原1510の1 阿部政義まで。



☆テレホビー情報誌『JAM』をよろしく!!

このたびテレビゲームの会誌を創刊することになりました。内容は新発売カセットやカクレキャラ、バグの情報などです。くわしくは、60円切手同封のうえ、〒166 東京都杉並区高円寺北3の28の4永井方 JAM情報誌案内書係まで。

☆RGBをよろしく！

我がクラブではRGBという雑誌を偶数月第1日曜に発行しています。内容はパソコンゲーム情報をはじめ言語の講座など、楽しく役立つ情報がいっぱいです。RGBの注文は、封筒に200円分の小為替とイラストやリクエストなどを同封のうえ、〒458 名古屋市緑区桃山住宅9の202 高平方 RGB編集部まで。

☆VICの会会員募集

最近コモドール64が話題になっています。当会では、コモドールコンピュータに関心のある人、海外ソフトに関心のある人の入会を待っています。会の名称は「VIC大阪」となっていますが、大阪に限らず全国どこの方でもOKです。入会すれば会報（月刊）をお送りします。入会希望者は（1ヵ月200円×6ヵ月）1200円を小為替等で下記まで。なお当会ではVIC用の日本語ワープロ（オリジナル）、無線データ通信（アイコム社）、チョップリフター、ロードランナー（海外ソフト）などで楽しんでおります。〒545 大阪市阿部野区万代1の5の24 VIC大阪 楠見博志まで。

☆INSERT・PLAYER会員募集

実績は、ほとんどありません！ 知ってる方もほとんどいません！ けど、BEEPのようにやる気はあります!! ボクたちは、ビデオゲームのギャグを中心として活動しています。ギャグ好きな方、今すぐ仲間になろう。案内書なんてありません。本誌を見ていただければ活動内容がわかると思います。

本誌ご希望の方は400円分の切手または定期小為替を送ってください。

あて先、〒143 東京都大田区北馬込2の45の3 中野境彦方 BEEPを見ました係まで。

☆TAKENOCO・クラブ会員募集

まだ会員ふたりの小さなクラブです。活動内容はソフト情報の交換、会誌もふたりで作りました。ぜひ入会してください。会誌をいっしょに作りたいという方も歓迎です。

入会したい方は、「入会希望」、もうちょっと知りたい方は、「もっと知りたい」のどちらかを書いて60円切手同封のうえ、（住所、氏名、その他言いたいことを書いて）下記までどうぞ。〒564 大阪府吹田市藤ヶ丘町36の7 梶原隆司。

ILLUST LETTER



茨城県・
福田昭一クン



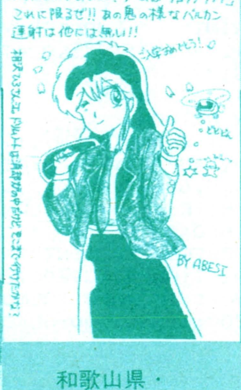
神奈川県・
冨山珠樹クン



和歌山県・
森本武雄クン



福岡県・
相沢ひろクン



和歌山県・
ABESIクン



東京都・
山田征広クン

4月号のゴメンナサイ

4月号は、こんなにバグがでてしまいました。みなさん本当にゴメンナサイ。

●23ページ、ビデオとパソコンゲーム交流史の図の中で、ヘッドオンからジャンピューターへ伸びている青い矢印は、4人麻雀からジャンピューターへの間違いでした。

●25ページ、ハイスコア人間登場のなかの丸山秀樹クンのところで、「イーアルカンフーは、レバーを……」のイーアルカンフーは、ドラゴンバスターの間違いで、これは編集室の勘違いで起きたミスです。また、その下の〝足立アミューズメントクラブ代表〟は、その後〝CPM〟と会の名前を改めましたとのことです。

●27ページ、隠れキャラクイズのQ39・Fで、答えは1の本当とありますが、忍者君はUPLの製造で、タイトーが販売を行っているゲームであり、出題が誤りでした。

●37ページ、エクセリオンのキャラクター表の中で、2パターンのサラマンダーと、6パターンのダイバリアンのイラストが入れ替っていました。

●X-1版ジューシープラネットを75ページのように改造された方は、170行のZ=1TO9の9を、10に変更してください。

●96ページ、エクイテスの紹介記事中、画面写真の上下が逆でした。

●162ページ、テレホビーレビューのナッツ&ミルクの本文中、ナッツとはミルクの、ミルクとはヨーグルの、青いオバケはナッツの誤りでした。

●171ページ、西遊記の機種名がX-1となっていますが、まだ発売されていません。

●172ページ、チャンピオンプロレスの機種名は、SG1000/SC3000の誤りでした。

●172ページ、PRITONの機種名が、FM-7/NEW7/77となっていますが、まだ発売されていません。

●172ページのバックギャモンをバックギャモンエクセレントに、価格7800円を7900円に。

4月号ハイ&ローバグ情報

4月号111ページのファミコン用ハイ&ローのリストは、3月号のスロットマシンのものでした。正しいリストは以下の通りです。

本当にゴメンナサイ。これからは、こんなことがないよう注意します。これからもBEEP応援してください。

山幸彦

ハイ&ロー訂正リスト

①

```
30 CLS:LOCATE5,12:PRINT"HIGH & LOW GAME"
:LOCATE12,23:PRINT"HIT SPACE BAR";
40 W=RND(13):W$=INKEY$:IF W$<>" " THEN40
80 DIMCD$(4),CC(4)
90 FORI=0TO4:READCC(I),W:FORJ=0TO3:CD$(I
)=CD$(I)+CHR$(W+J):NEXT:NEXT
95 DATA0,104,2,28,2,0,1,88,3,112
100 MO=100:BM=10:SPRITEON
110 PALETS 0,15,48,38,18:PALETS 1,15,48,
21,18:PALETS 2,15,53,37,23:PALETS 3,15,4
8,39,22
1000 VIEW:GOSUB7500:GOSUB7100
1010 GOSUB7000:LOCATE5,22:INPUT"INSERT C
OIN ";BT:IF BT<0 OR BT>MO OR BT>BM THENB
EEP:GOTO1010
1020 IF BT=0 THEN6010
1030 MO=MO-BT:GOSUB7100:GOSUB7000:W=13:G
OSUB7200:WN=0:GOSUB7300:NO=NN
2010 WN=WN+1:W=14:GOSUB7200:LOCATE4,22:P
RINT"1:ﾊｲ 2:ﾛｳ 3:ﾎｹﾝ 4:ｵﾜﾙ ";
2020 W$=INKEY$:IF W$="" THEN2020
2025 W=VAL(W$):IF W<1 OR W>4 THENBEEP:GO
TO2020
2030 IF W=4 THEN5500
2040 HL=W:GOSUB7300
3005 FC=1:IF NN=14 THEN8010
3010 IF NO>NN THEN FC=2
3020 IF FC<>HL THEN5010
3100 BT=BT+BT:GOSUB7100:IF BT+MO>30001 T
HEN6100
3110 NO=NN:IF WN=7 THEN5500
4010 GOTO2010
5010 GOSUB7000:LOCATE9,22:PRINT"ｻﾞﾝﾈﾝ ﾃﾞ
ｼﾀ":PLAY"T101C5DCDC":PAUSE100:BT=0:IF MO
=0 THEN6010
5020 GOTO1000
```

②

```
5500 GOSUB7000:LOCATE5,22:PRINT"ｵﾒﾃﾞﾄｳ!
ｱﾅﾀ ﾉ ｶﾁﾃﾞｽ":PLAY"T103C5ECEC":MO=MO+BT:B
T=0:GOSUB7100:PAUSE60
5520 GOTO1000
6010 GOSUB7500:CLS:LOCATE5,12:PRINT"***
GAME OVER ***":END
6100 GOSUB7500:CLS:LOCATE5,12:PRINT"***
ｳ ﾁ ﾄﾞ ﾒ ***":END
7000 LOCATE2,22:PRINT"
     ":RETURN
7100 W=BT:X=8:Y=18:F=4:GOSUB7110:W=MO:X=
20:F=5:GOSUB7110:RETURN
7110 W$=STR$(W):W$=RIGHT$(W$,LEN(W$)-1):
W$=RIGHT$("0000"+W$,F):LOCATEX,Y:PRINTW$
:RETURN
7200 NN=RND(W)+1:IF NO=NN THEN7200
7210 RETURN
7300 RESTORE7400:FOR I=1 TO NN:READ D$:N
EXT:X=3+WN*5:Y=6:IF WN>3 THEN X=X-15:Y=1
2
7310 LOCATEX,Y:PRINT"  ":LOCATEX,Y+1:PRI
NT"  ":LOCATEX,Y+2:PRINT"  ":LOCATEX,Y:P
RINTD$:PLAY"T104C1"
7320 W=NN:IF NN=1 THEN W=15
7330 IF W<11 THEN RETURN
7340 W=W-11:DEFSPRITE WN,(CC(W),1,1,0,0)
=CD$(W):SPRITE WN,X*8+16,Y*8+32:RETURN
7400 DATA A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K,JK
7500 FORI=0TO7:SPRITEI:NEXT:RETURN
8010 IF HL<>3 THEN5010
8020 GOSUB7000:LOCATE5,22:PRINT"ｽﾊﾞﾗｼｲ ｶ
ﾝ ｦ ｼﾃﾏｽﾈ !?":PLAY"T102M1Y1C9E9E7DC9EDE7
DC9":BT=BT*4:WN=WN+1:IF WN=8 THEN5500
8030 W=13:GOSUB7200:GOSUB7300:GOTO3100
```

3月号 読者プレゼント当選者（敬称略）

①BEEP特製トレーナー
福岡県・山下賢一／神奈川県・小田部賢二／佐賀県・藤森慶太／大分県・伊藤幸宏／京都府・別司皇太郎／三重県・田口将司／千葉県・茂木伸夫／熊本県・西山浩二／福岡県・吉国純一／静岡県・渡井雅俊

②スーパーカセットビジョン『スーパーベースボール』付
東京都・久保川孝則／神奈川県・鈴木寛治／兵庫県・林博樹

③ゴーストバスターズ・バッジ
東京都・石川幸二／滋賀県・中森大輔／千葉県・常森尚／大阪府・高須久雄／茨城県・高田充清

④ヤングオセロデラックス
東京都・金子政夫／福岡県・富田憲嗣／千葉県・小高竜也／広島県・高尾和良／新潟県・北村一雄

⑤頭脳4989
秋田県・大石誠／岡山県・平松茂樹／静岡県・青島秀明／茨城県・藤枝貴之／千葉県・矢橋晃

⑥アゲイン
神奈川県・佐々木浩／東京都・水谷英哉／千葉県・福間弘一／北海道・蛯子忠博／大阪府・柴生義隆

⑦ちまちま
滋賀県・中川嘉彦／北海道・斉藤伸也／群馬県・古川幸男／茨城県・上田順一／埼玉県・佐藤裕之

⑧Mr. Do vs ユニコーンズ
宮崎県・浜崎丈嗣／岐阜県・野原崇洋

⑨マウザー
滋賀県・藤田学／兵庫県・半田庄次郎

⑩チョップリフター
兵庫県・芝輝久／神奈川県・今村岳道

⑪ニューアダム&イブ
長野県・岩下裕彦／東京都・伊藤尚宏

⑫黄金の墓
岩手県・鈴木朝彦／大阪府・浅野千尋

⑬ロードランナー時計
栃木県・宇梶上総／千葉県・小林史典／千葉県・尾形英昭／神奈川県・福井孝文／千葉県・藤井元／広島県・船田寛之／東京都・斉藤宏伸

⑭パソピア・ソフト各種
神奈川県・溝口伸弥／神奈川県・小林太一／京都府・山下秀一／宮城県・蝦名伸部／愛知県・倉橋正人／東京都・鹿野建一／三重県・津坂貴裕

⑮ハイライズ
茨城県・坂本裕司／静岡県・伊藤友孝／東京都・安西貴／愛媛県・石田誠／京都府・目片俊之／埼玉県・三木貴祐

⑯E form
千葉県・杉山洋之／愛媛県・高橋雅樹／広島県・矢野博之／福井県・三上基之／静岡県・杢屋銑一

⑰フリッキー
愛知県・石垣智洋／広島県・四元亮一／富山県・永田洋介

⑱ホーム麻雀
東京都・岩田総／新潟県・五十嵐幸一／三重県・岡昭伸

⑲タイムゾーン
愛知県・磯和太郎／神奈川県・藤森省吾／兵庫県・中原節雄

⑳スペースクライマー
青森県・伊藤鉄也／東京都・根本勝／岐阜県・加藤法仁／兵庫県・林叔民／大阪府・藤本信彦

㉑ブラック・オニキス特製トレーナー
千葉県・十田一郎／神奈川県・本田忠／兵庫県・松本直樹／岐阜県・成瀬俊一／北海道・鹿原義智

㉒カラーフロッピーケース
愛知県・岩男昭則／青森県・鶴飼勉／大阪府・小島裕介／大阪府・武井宏志／栃木県・三浦広智／岡山県・田辺安英／新潟県・丸田正一／愛媛県・小林均／愛知県・水谷恭広／神奈川県・古川功二／東京都・小柳敏彦／千葉県・門倉寿久／福井県・伊豆倉剛／東京都・高橋秀輔／愛知県・篠田栄二／広島県・永谷修志／埼玉県・小川光弘／北海道・林川誠／三重県・津田智／長野県・吉沢俊樹／石川県・前口靖雄／神奈川県・江原謙一／神奈川県・中部大聖／大阪府・遠藤勇／大阪府・小池豊樹／大阪府・鎌倉直人／三重県・稲生卓也／東京都・森田康朗／宮崎県・須波勇一郎／新潟県・石川正徳

㉓スパルタンXポスターとシール
埼玉県・仲本航／大阪府・中西正昭／三重県・菊山竜二／大阪府・寺井正／山形県・佐藤敏幸／埼玉県・清水直人／北海道・蝦名洋／東京都・高橋利宜／大阪府・菊地和裕／群馬県・安富充／埼玉県・飯塚桂一／滋賀県・長島勇／千葉県・今西博彦／大阪府・海外達志／高知県・公文宏明

大募集

BEEPでは、「プログラム」「原稿」を大募集しています。どしどし投稿してください（特別企画「メガ・オービス」への投稿は76ページを読んでください）。

Beep Load ゲームプログラム

ゲームのジャンルは問いません。未発売のオリジナルゲームをどしどし投稿してください（ショート、ロングいずれも可）。

●プログラムはテープに入れてください（投稿作品は原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとってください）。

●プログラムの内容の説明、操作方法、遊び方を、400字づめ原稿用紙3枚以内にまとめてください（原稿には、対象機種、使用言語、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください）。

原　　稿

「びーぴんぐルーム」と「スペースバー（はみだしBEEP）」のふたつについて、原稿を募集します。

①「びーぴんぐルーム」は、ゲームについて、みんなの声を載せるページです。たとえば、「これは楽しい！ゼッタイおすすめソフトだ」、「がっかり！期待はずれのソフト」、「ゲーム言いたい放題」、「ここが知りたい。だれか教えて」、「これからのゲームはこうあるべきだ」などなど、ゲームについてなら、なーんでもOK。みんなの声を書いてください。

●原稿は400字づめ原稿用紙1枚ぐらいをめやすにしてください。

②「スペースバー（はみだしBeep）」にも、みんなの声を寄せてください。

●原稿は100字以内にしてください。

★①、②とも、原稿はたて書きにして編集部に送ってください。

●バックナンバーのお問い合わせ

バックナンバーは、お近くの書店で注文できます。
どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価（1冊360円）のほかに、郵送料が必要です。

1冊のとき250円
2冊のとき300円
3冊のとき350円
送り先は、
〒102 東京都千代田区四番町2－1
㈱日本ソフトバンク出版部　営業部
あてにお願いします。

●4月号　●3月号　●2月号　●1月号



読者が選ぶ テレホビーゲーム BEST10

総数6207

ランク	ゲーム名	得票数
1	ゼビウス	2801
2	エキサイトバイク	716
3	F1レース	426
4	バンゲリングベイ	252
5	マリオブラザーズ	237
6	マッピー	202
7	ロードランナー	175
8	アイスクライマー	136
9	バルーンファイト	131
10	チャンピオンサッカー	126

読者が選ぶ ビデオゲーム BEST10

総数6375

ランク	ゲーム名	得票数
1	ゼビウス	1090
2	スパルタンX	731
3	1942	603
4	バックランド	577
5	ドルアーガの塔	249
6	エグゼドエグゼス	248
7	ロードランナー	245
8	ドラゴンバスター	193
9	B・ウイング	115
10	スーパーパンチアウト	95

読者が選ぶ パソコンゲーム BEST10

総数6542

ランク	ゲーム名	得票数
1	ザ・ブラック・オニキス	912
2	ロードランナー	748
3	ゼビウス	666
4	野球狂	277
5	ちゃっくんぽっぷ	247
6	ハイドライド	239
7	ファイヤークリスタル	215
8	ヴォルガード	174
9	フラッピー	143
10	妖怪探偵 ちまちま	133

※この集計は、3月号愛読者カードでの得票数によるものです。

INFORMATION インフォメーション

みんなビックリ22アンダーに挑戦

今月のBEEPの特集もファミコンだったけれど、そのファミコンのソフトを徹底的に解剖(かいぼう)しようという本が、㈱マイクロハウスから発売された。

今回発売されたのは、ファミコンゲーム㊙攻略法シリーズ第1弾『任天堂のゴルフ』だ。

この本は、ファミコンゴルフで22アンダーを出そう、という目的で書かれており、基本的なタイミングのとり方、特殊な打法、上手なパターの使い方など、いかにスコアを伸ばすかが図解入りで解説されている。

そして、最後には全18ホールの各ホールごとの攻め方もくわしく書かれているので、スコアが伸びなやんでいる人には大喜びの本だね。

B5版、全96ページで、価格は980円。



ビデオが楽しくなるソフト

日本ビクターは、すでにMSXのスーパーインポーズ機能を利用したソフトとして、「JOY GRAPH」、「VIDEO EDIPAL」、「ビデオタイトル集」の各ソフトを発売している。が、今回さらに4種のソフト、「ジョイレター」、「ジョイテロップ」、「漢字ROM」、「ジョイフォント」が発売された。

「ジョイレター」は漢字ワープロ、「ジョイテロップ」はビデオのタイトル画面などを作成するためのツール。「漢字ROM」は前記のふたつのソフトで漢字を使うときに必要な、JIS第一水準・漢字2965字をはじめ、計3511字が入っている。そして「ジョイフォント」はビデオテロップ用の文字を作ってくれるソフトだ。

どのソフトも工夫がこらされており、ビデオライフをより楽しくしてくれるソフトといえる。価格は、ジョイレターが1万4800円、ジョイテロップが2万5000円、漢字ROMが2万9800円、そしてジョイフォントが2万5000円となっている。





ロードエラーよサヨウナラ!

ディスクはほしいけれど、値段が高くて手がでない、かといって、カセットだと信頼性に不安が残る。こんな悩みを持っている人、けっこう多いんじゃないかな?

そこで、オーディオでおなじみのAIWAから登場したのが、このデータレコーダ「DR−2」だ。

この「DR−2」の最大の特徴は、データをデジタル信号に変換してくれるということ。この方法だと、アナログ信号で生じやすかったドロップアウトや位相ずれというエラーの原因をシャットアウトでき、信頼性の高いデータが得られるというわけだ。おまけに、デジタル信号には、わずらわしいレベル調整も必要がなく、まさに一石二鳥!!

そしてこの他にも、MSX用の1200ボーでセーブされたソフトは、通常の半分の時間でロードできたり、モーターのON/OFFスイッチがつくなど便利な設計。価格は1万2800円。

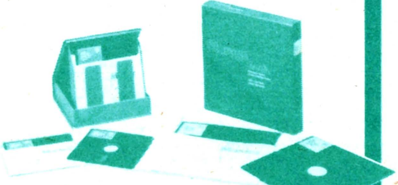
ロードエラーで悩んでいるキミ、一度試してみたらいかがかな!?

フロッピーディスクにニューブランド

日本シーディーシーは、この3月1日からニューブランドのフロッピーディスク、Storage Master（ストレッジマスター）シリーズの販売を開始した。

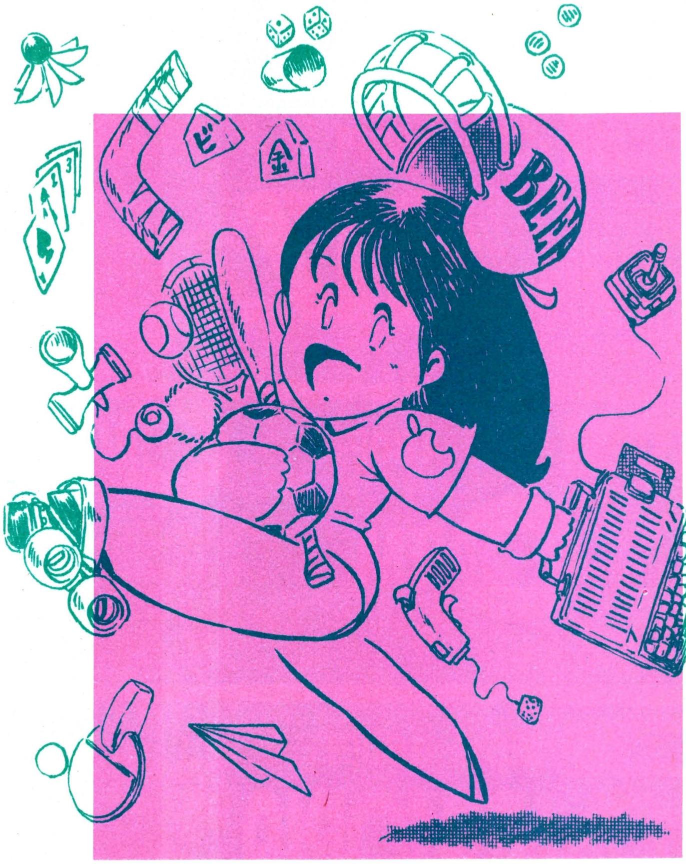
このブランドは、アメリカに本社を持つコントロール・データ社の磁気メディア製品につけられるもので、今回発売されたフロッピーディスクは、コーティング技術の向上などにより、従来の同社の製品にくらべ耐久性、品質、性能ともに優れており、5インチで密度48・96TPI、最大容量1MB、8インチで密度48TPI、最大容量1・6MBとなっている。

価格は、モデル、ケースの有無によって変わるが、5インチが1枚900円（1D）から1350円（2HD）、8インチが1200円（1S）から1650円（2D）となっている。



Go Forward!

by ELIZA Illust. NIKOV



Hello! 元気だったかしら? いよいよ待望の春ですね。すべての生きものにとって春って特別な季節みたい。私のご主人様も見事に変身しました(じつは長い間、着ていた綿入れを脱いだだけなんですけどね。

さて今回は最終回、何について話そうかとご主人様と相談した結果、国内におけるコンピュータRPG(ロールプレイングゲーム)の課題と、その将来について話すことにしました。ですからユーザー諸君だけでなく、ソフトハウスの方々にも読んでいただきたいなって思ってるの。

『PC君の嘆き』

私のとなりのPC君はいつも出番がないと、嘆いてばかりいます。なぜかというと、ご主人様が私ばかり使うからなの。私もちょっとばかり容姿には自信があるけど、どうやら原因はプロポーションではないらしいのです。

PC君が言うには、「キミには面白いゲームソフトがたくさんあるからいいよ。僕にはそんなものがないから、ご主人様は見向きもしてくれないんだ」と言うの。私もこれには返事のしようもありませんでした。その夜、私はご主人様がゲームをブートさせようとするのを故意に無視して、ご主人様を問いつめました。ご主人様は最初は不機嫌だったものの、『ゲームを走らせる』という交換条件付きで、次のようなことを話してくれました。

日本のコンピュータゲーム界では「アップル」という言葉は伝説に近い意味を持っているらしいの。たいていは「アップルのようなゲーム」といった具合に使われて、『優れた』という、GoodかExcellentの意味を持っているようです。

ですが、アップルというコンピュータで走るソフトウェアのすべてが素晴らしいできばえというわけではありません。確かに米国のゲームソフトウェアは日本のそれに比べて質が高いのは事実でしょう。でも、それはある理由があるからなのです。ご主人様はその理由として次の3点を挙げてくれました。

1、米国では日本よりも数年早くパーソナルコンピュータの普及がすすんだこと。

2、米国では日本よりもユーザーの平均年齢が高いということ。

3、ソフトウェアをめぐる認識が日本よりも進んでいること。

確かに日本はスタートで米国に比べて出遅れているし、ユーザーもローティーンエイジャーが多いみたい。また制作側からみると、米国のようには市場が大きくないので、ロングヒットを狙うのではなく、ショートヒットを連打しようとする傾向が強いのも事実。これらの点だけに限ってみれば、日本のソフトウェアが米国のそれに量・質ともに劣っているのは仕方ないことだともいえます。そしてこれらは短い時間内ではどうすることもできません。私とご主人様はこれらの事実に対してどうこう言うつもりは毛頭ありません。だけど、私達がここであえて問題とするのは、ソフトウェアを制作していく側の態度なのです。

「オンリー・イミテーション」

RPGを例にとって具体的にこの問題を見てみましょう。私は以前に優れたRPGとして「Wizardry」と「Ultima」のふたつを採り上げました。アップルのゲームソフトのなかでもRPGは数多いのですが、そのなかでもこのふたつは群を抜いています。私は皆さんに優れたソフトウェアの存在を正確に知ってもらい、その優れた点を理解してほしかったの。

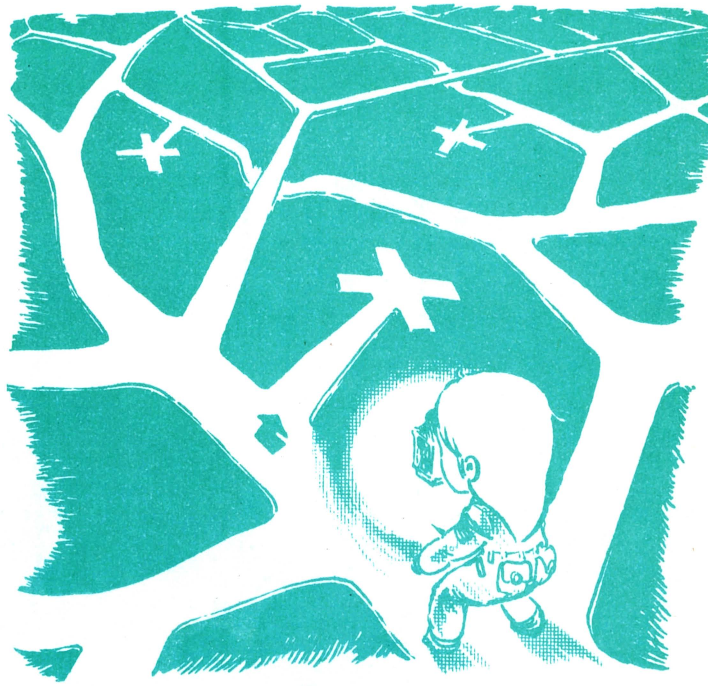
ところが外国産のソフトに目を向けるまでもなく、日本にはこのふたつのゲームに非常に似たものがたくさんあります。それらはすべて「Wizardry」や「Ultima」の内容をコピーしたものです。私は内容をコピーすることは悪いこととは思いません。ただし、良い部分だけをコピーし、それをゲームを構成する要素のひとつとして採り入れるならば、です。何のポリシーもなく、ただ単に外見的特徴だけをコピーしているものが多すぎるように思えてなりません。あまつさえ、法律に触れそうなコピーの仕方さえ見うけられます。

RPGは日本に輸入されてまだ2、3年しかたっていません。媒体を問わず、さまざまな解釈と認識が乱れ飛んでいるような状態からすれば、このようなソフトハウスの行為も許せるかもしれません。

私のご主人様は「ソフトハウスには悪意はないと思う。ただRPGというものが理解できていないだけなのだ」と申しております。私も善意に解釈したいと思っているの。けれども私には「売れれば、それで良い」という姿勢にしがみついているソフトハウスが多すぎるように感じられてなりません。

「ゲームデザインって何?」

コピー物のゲームが多出する問題はRPGに対する見方だけでは片づきません。ソフトハウス側の制作体制にも原因がひそんでいるのではないでしょうか。ゲームを形(プログラム)にするのはプログラマーの仕事ですが、これだけ



でゲームができ上がるわけではありません。ゲームそれ自体を考案する人、つまりデザイナーが必要です。

端的に言えば、ゲームを制作するにはシナリオライティングとプログラミングのふたつの作業があるということです。ひとりの人物がこのふたつの作業を行うのが理想的です。とくに日本ではプログラマーがシナリオ部分の仕事も兼ねる場合が多いようです。とすると日本には良いゲームソフトが満ちあふれてもよいはずですが……。事実はさにあらず、じつはここに落とし穴があったのです。

プログラムを行う者のつねとしてプログラム的思考、つまりシングル・チャンネル（1本線）で考えることが要求されます。ところが、これが知らないうちに癖となってしまい、シングル・チャンネルでしか考えられなくなってしまうという事態がしばしば起こります。誤解しないでほしいのだけど、私はシングル・チャンネル的思考が悪いと言ってるわけじゃないの。ただ、マルチ・チャンネルで考えなければ面白いゲームは生まれてこないだろうと思うの。とくにRPGはマルチ・チャンネル思考が要求されるゲームなのです。

たとえば今、鍵のかかったドアの前に立っていると仮定しましょう。ドアを開けて向こう側へ行くにはどうしたらよいでしょうか? 「ドアの鍵を捜す」と答えた人がシングル・チャンネル思考ならば、「他に入れる場所を捜す」とか「ドアに体当たりして破って入る」などという方法を考えることができる人は、マルチ・チャンネル思考といえるでしょう。

目的はひとつだけど、アプローチの方法は複数、というように同時に複数の可能性を考えてこそ、真に面白いゲームが生まれてくるんじゃないかしら。

ひとりの人間にシナリオとプログラムの両方の技術があれば問題は生じないわけだけど、現実はそうまくはゆきません。妥協策としてはシナリオ・ライターとプログラマーの協同作業という方法になります。しかしシナリオ・ライターの存在意義は、それほど認められていないのが現状です。シナリオ・ライターの存在しないことが、国産ソフトウェアの質を頭打ちにしている原因のひとつではないでしょうか。またこのような認識ができていないこと自体、国産ソフトウェアの後進性を示しているのかもしれません。

「バッドユーザー サッドユーザー!」

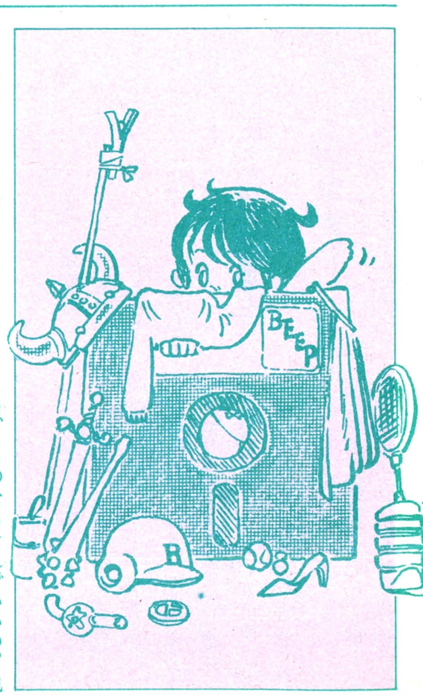
国産ソフトウェアの質が向上しない理由はユーザー側にも求めることができます。この場合、ふたつのタイプに分類されるようです。ひとつは外国製マシン（とくにアップル）を所有し、国産マシンさえも有している自称「ゲームのエキスパート」と名乗る人たちです。彼らは外国製マシンを所有しているため、ゲームはそちらでプレイします。したがって国産ゲームソフトの質が向上しようが、低下しようが、正直言って関係ありません。この問題には皆、いちように冷淡な反応しか示しません。本来ならば彼らこそ、国産ソフト界をリードしてゆかなければならないのですが。

もうひとつのタイプは純情一筋のパソコンゲーム少年です。彼らは疑うことを知らず、ソフトハウスが出すコピーゲームをひたすらプレイします。彼らこそ、真に日本のゲームソフト界を支えています。彼らにはゲームの良し悪しという考え方よりも、いかに一定の時間をそのゲームで費やすか、ということしか考えることができません。彼らは安上がりなソフトを買い求めてゆくのです。それは喜劇なのでしょうか? それとも悲劇なのでしょうか?

"私の祈り"

これを読んでいるキミ、私が嫌いになったかしら? でもこれまで述べてきたことは、真実の一部であることは間違いないと思います。私があえてここで「真実」という言葉を使うのは、事実に加えて私（とご主人様）が信念を持っているからです。事実を見極めるには自分を信じるしかないもの。自分でプレイして、心から面白いと思うものならそれでいいの。他人のウワサやゲームの売れ行きなんかに惑わされてはダメ。

その点から言えば、この私の言うことだって例外ではなくてよ。大切なのは自分の意志です。自分自身の「眼」でゲームをみつめることなのです。そうすることが日本のゲームソフト界を、ほんの少しずつだけど、改善してゆくことになると思います。良いものが正当に評価されてゆくようになれば、国産ゲームソフトの質も必ず向上するはず。これは私とご主人様、隣のPC君の心からの願いなのです。



「少年達よ前進だ!」

短い間だったけれど、読んでくれた人たちには感謝しています。時にはつらく、時にはやさしくしたつもりだけど、どうでした? RPGっていうもの自体、まだまだ未知なところが多いものだから、これからもRPGに関心を持ち続けてくれるとうれしいわ。名残りおしい気もするけど、また別の機会に会えるのを楽しみにしているわ。本当にありがとう! では…

See you Again !!

ここが嫌いだ！(4)

キミはCRTの彼方(かなた)に未来(みらい)が見えるか!?

わたしはアドベンチャーゲームが嫌いだ！



松沢孝治

「連載が回を重ねるごとに〝敵〟を増やしているようで怖(こわ)い」と言いつつも、今月は大胆にパソコンゲームの東の正横綱・アドベンチャーに迫る！

告白―実は……―

はっきり言って、私はアドベンチャー・ゲームを知らない。アドベンチャー・ゲームをやったことがないわけじゃないが、最後までたどりついたことは一度もない。それどころか、(アドベンチャー・ゲームに初めから決められたストーリーがあるとするならば) たぶん、全ストーリーの10分の1さえ自力で進んだこともないだろう。

そんな奴(やつ)にアドベンチャー・ゲームを非難する資格はない、という君はまったく正しい。とくに君が根っからのアドベンチャー・ゲームファンで、アドベンチャー・ゲームの現状に十分満足しているのであれば、これから先を読んでも腹の立つことしか書いてないはずだから、読まない方が精神衛生上よい。他のページをめくるなり、マシンを起動して君の大好きなアドベンチャー・ゲームを始めるなり好きなことをしてくれ。

さて、そういうわけで、これを読んでいるのは、私と同じにアドベンチャー・ゲーム（以下AD）が嫌いであるか、少なくとも何らかの不満を抱いている立派な諸君だけということで話を進める。

だいたいADを好きだなどという奴に、ロクな人間はいない。彼らの話すことといえば、Z—80とMC6809のどちらが偉いか、とか、リン＝ミンメイ（マクロスというアニメの主人公(ヒロイン)らしい）と原田知世のどちらがカワイイか、ぐらいである。誰が見ても、菊池桃子が最高で、ちなみに原田知世との差は1億5千万光年ぐらい……まてまて、つい興奮して脱線してしまった。

少し冷静にADの話を展開していこう。



キングス・クウエスト（シエラ）のパッケージ

怒り―ムッ！―

ADのコンセプト自体は斬新(ざんしん)で、その誕生は画期的とさえ言えるほどの事件であった。それはコンピュータを使わなければ不可能なゲームであるという点で、アクション・ゲームと同じくらい正当である。むしろ、ADという着想があまりにも画期的でありすぎて、ソフトウェアのみならずハードウェアの技術がそれをフォローしきれないという点が問題なのかもしれない。

もともと人工知能研究の一環として生まれたADは、言うまでもなく、「知能」の特性である言語(ことば)を備えている。しかし、相手はたかだか64Kバイト（8ビットの場合）のメモリ空間しか持たない「機械」にすぎないから、あらかじめ予測されたことば以外には反応しきれない。

しかも、現在のADの主流と言えるハイレゾ・タイプの場合、こ



とばおよびマップのデータに使用できるメモリはさらに限定される。プレイヤーが少しでもわき道にそれようものなら「ソノホウコウニハ　ススメマセン」という、お馴染みの味もそっけもない反応が返ってくる。ひどいものになると、「ソンナコトヲシテモシカタアリマセン」と人間様に忠告までしてくる。何をしようと私の勝手だ。

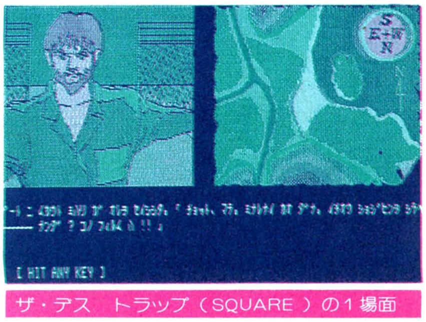
あるADでは、謎の解決につながるらしい家の中へ入るのに棒を使って窓をこじあけなければならないらしいのだが、この棒は家から少し離れた森の中に落ちていてそれを拾いに行かなければならないらしい。「らしい」と言ったのは、友人にそのことを教えてもらった時点で私がそのゲームをやる気を失ったからである。単なる棒きれが必要ならば、家の近くの木の枝を折って使ってもよいではないか。そこまで行動を細かくフォローするのにはメモリが足りないと言うのであれば、初めから窓をこじあけるのに棒が必要だなどという設定にしなければよいのだ。

従来のほとんどのADが、ひとつの結末へ向かって一方向なストーリー構成になっているのも気に入らない。同じ結末に到るにしても、複数の道程があっていいし、ゲームをするたびに異なる結末に到達してもよいはずだ。このことにメモリが足りないという言い訳は通らない。多くのデータを自由にアクセスできるのがコンピュータの特徴なのだから。

反発―破局の道―

初めに「ストーリーの10分の1さえ進んだことはない」と言ったが、そんなふうにストーリー進行を10分の1だの半分だのと数量的(デジタル)に捉えられるようではダメなのだ。あまりよい例じゃないが、デートのとき、その進行状況を、女の子の手を握れば10分の1、肩に手を回せば3分の1、キスをすれば……とデジタルに意識する男がいるだろうか？　もしいるとすればそいつのデート(アドベンチャー)の結末は間違いなく「破局」である。

もちろん、パソコンゲームに現実・実生活のすべてを取り込むのは意味がないし、無理である。しかしゲームであるからこそ、プレイヤーに、それが単なるメモリ上のデータのやりとりにすぎないこと、すなわちデジタルであることを意識させてはならないのだ。ADならなおさらのことである。



ザ・デス　トラップ（SQUARE）の1場面

提案―同じ土俵(どひょう)で

不平不満を並べてばかりいてもしかたがないので、ここで「正しいAD」のためにひとつの提案をしたい。それは、ADにSFやファンタジーの要素を持ち込むのをいいかげんにやめてはどうかということである。

ゲーム・デザイナーがADの舞台設定にSFやファンタジー（つまり魔力の通用する世界）を好むのは、彼ら自身や中・高校生程度の若いプレイヤー（すなわちマーケット）の興味がそこにあるからという理由だけではないように思える。多少キツイかもしれないが、AD作家は自らのシナリオ・ライティングの才能の欠如を自覚しているからという理由があるのではないだろうか。

どういうことかと言えば、プレイヤーの興味をゲームに引き付けラストでアッと言わせるためには、奇抜(きばつ)なストーリー展開と、そのストーリーが自然であることが必要である。いうまでもないが、いくら奇抜なストーリーであったとしても、その展開にあまりにも無理があれば、プレイヤーの興味はそがれてしまう。

このふたつを両立させるのが、まさにシナリオ・ライティングの才能である。が、従来のAD作家は奇抜なストーリーを期するあまり、ゲームに自然さを欠いていた。そこで彼らは、その解決を自分の才能よりも、SFやファンタジーという舞台設定に求めたわけである。

どんなに理不尽(りふじん)なワナや謎であろうとも、「このゲームはそういう世界を舞台としているのだ」と言われれば、プレイヤーとしては何も言い返すことはできない。だから目の前にあるものを手あたり次第にひっくり返したり、迷路の中をくまなく行き来するしかなかったわけだ。（もっとも、私のようにその場でゲームを放り出し、二度と手をつけないということもできる）

しかし、これはプレイヤーにとってフェアでない。AD作家たる者、「未来科学」とか「魔力」の通用しない世界で、つまりプレイヤーと同じ土俵の上で勝負すべきである。



キングズ　クウェスト



キングズ　クウェスト

変化―秀作あり―

さて、以上ひと通りADに関する抽象論を述べてきたが、実際のADソフトにも注目すべき変化の動きが現れている。

そのひとつに〝KING'S QUEST〟（アップル）がある。これは、主人公をジョイスティックで操作して、画面上をリアルタイムに冒険するというAD史上類をみないものである。私はまだ実際にやっていないのだが、ADを私から遠ざけていた一番大きな理由＝「めんどくさい」を考えると、ぜひ一度遊んでみたい。

日本のソフトでは、SQUAREの〝ザ　デス　トラップ〟（PC－88他）を挙げることができる。これは私が今まで批判してきた従来のADの大枠から外れるものではないが、いくつかの注目に値するアイディアが盛り込まれている。ディスケット3枚組（PC－88版）で少々高価だが、「大巨編SF（ファンタジー）アドベンチャー」に辟易(へきえき)している大人のADファンはぜひ試していただきたい。

パイナップル通信

第3回

文・桃園隆夫



ILLUST/MAMORU YAMAMOTO

ボクがパイナップルを始めたわけ

財務会計用に仕入れたアップルだったけど…

今月はボクとアップルとの出会い、そしてパイナップルをオープンするまでの話を公開しちゃおう。

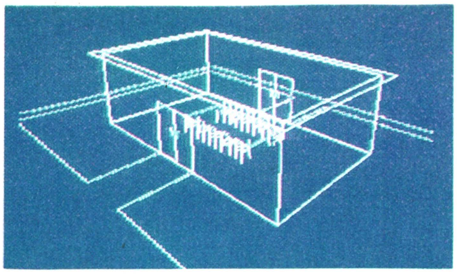
1982年の秋、ボクは父の経営する会計事務所で働いていた。ある日父は「隆夫君、ウチもコンピュータを導入しようじゃないか」と言い、無理矢理ボクをあちこちの講習会に行かせた。

そのころボクは、それまで長いこと趣味でやっていた、シンセサイザーやギターなどの多重録音にコンピュータを使いたいと考えていて(そのときすでに心はアップルと決めていた!) どうやって買おうかなと思っていた矢先だった。

内心〝しめた!〟と思い、カタカナ入出力可能で、しかも財務会計用の日本語のソフトがある、J-PLUSの存在を知るやいなや、「お父さん、J-PLUSしかないよ!」と押しまくった。

数週間後、桃園会計事務所のアップルJ-PLUSはめでたく財務会計用として活躍を始めたかに見えたが……。数日後にはグラフィック用のマシンとして、僕の部屋に引越してきたのでアリマシタ。

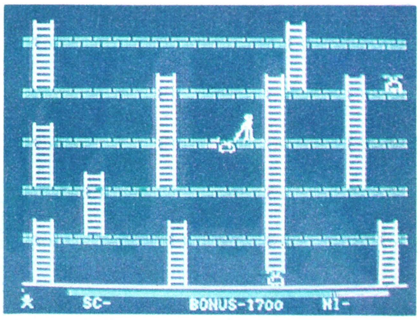
プログラムコンテストに応募したら、優勝!?



1981年に登場した3-Dグラフィック・ツール〝アップル・ワールド〟当時としては画期的なソフトだった。

そのころ持っていたソフトといえば、アップル・ワールドという、当時としては画期的な、3-Dのソフトとアップル・パニックというロード・ランナーの原型のようなゲームの2本だけ。そして、書籍もアップルを買ったときにもらったレファレンスマニュアルとDOS入門の2冊だけだった。

それでもいろんな色で図形が描けたり、動かせたり、音まで出すことができるのがとても楽しくて、毎日夜明け近くまでプログラミングをしていた。



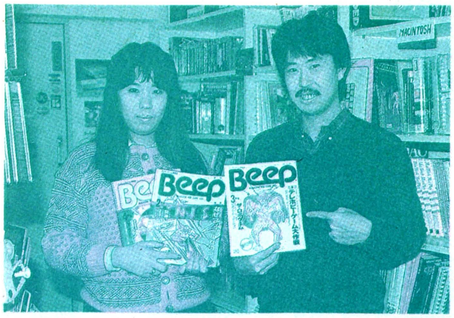
〝ロードランナー〟の原型〝アップル・パニック〟(ブローダーバンド社)

そして一ヵ月ほどたったころには、短いアニメーションが完成していた。ちょうどそのとき、都内のあるデパートでマイコンのプログラムコンテストの作品を募集していたので、ためしに応募してみたら、なんと優勝! これには自分でもビックリ。

もともと凝り性のボクはますますのめりこんでしまい、東京中のマイコンショップへと足を運ぶ毎日が始まった。ところが、予想に反し、

グラフィック・ツールで遊んでいるうちにできてしまったアニメーション『E.T.』





パイナップルのスタッフ、モモサンと桂子お姉サマ。



ニューソフトをヴィジュアルに紹介するヴィジュアル・カタログ。おかげさまで7号になりました。

ボクらでも利用できるアップル専門店を作ろう

アップルをあつかっている店は少ないし、あってもソフトはわずか、そのうえ値段は高くて安月給のボクにはすぐには買えないものばかり……。何よりも仕事を終えてから寄ろうと、どのお店も半分閉め始めているなんて、とても悲しかった。"ボクの他にも同じ思いをしている人たちがいるはずだ。その人たちのためにもボク自身のためにも、アップル用ソフト&書籍の専門店をやるっきゃない"と。

その年の暮、決心を固めると、翌年早々ボーナスをはたいてアメリカへ渡った。わずかな日数ではあったけれども、訪れたショップの人々はみなフレンドリィで、よくわからなかったことやいろんな質問にとても親切に答えてくれた。

帰国してからパイナップルのオープンまでの8ヵ月間、ボクの月給やボーナス、そして預金はほとんどソフトの輸入に消えていった。そのかわり、ボクの部屋にはソフトの山がいくつもできはじめていた。わずかに残った空間は、ベッドとアップルのところだけ、というすさまじさだった。

そうこうしているうちに開店の9月1日は近づいてきたが、肝心の名前がまだ決まっていない！ あれもだめ、これもよくないと考えているうちに、8月も終わりの暑い日、トイレの中で閃いた。"そうだ！ FINE(すばらしい)・APPLE(アップル)をもじって、PINEAPPLEはどうだろう？ ウンそれがいい！"

そして、どうしても名前の一部に数字を使いたかったので、アップルのCPUに使用されている6502を加えて「PINEAPPLE・6502」とした。

オープンしてから最初の数週間は、雑誌広告も出ていなかったせいもあり、お客さんはほとんどが友達ばっかりで、毎日ゲームをしに集まっているという感じだった。やがて月末ごろから徐々にお客さんが来てくれはじめ、現在のような活気のあるショップになった。

同時に、通信販売のお客様も増えて来始めた。しかし、地方に住んでいる人たちの多くは、近くにアップル取扱店がないためにソフトを買いたくても、内容がつかみにくいという声が返ってきた。

そこでボクは、以前から考えていたヴィジュアルカタログを作り始めた。このヴィジュアルカタログ(以下VC)は、ユーティリティソフトのデモや、ゲームのハイライト画面約30枚を入れたもので、その後約3ヵ月に1度NEW・VERSION(ニュー・バージョン)を作っている。

中味のほうもそのつど趣向を凝らし、気軽にあそべるおまけゲームやプリント・アウト可能のプライス・リスト、ユーティリティ・ソフトと音楽ソフトのデモを合わせたおもしろデモなど、毎回ユニークな物がディスケットの画面にビッシリ入ってきている。(注・ただしアップル用のみ

そのほかにも、3月末に、"PINEAPPLE・ONO・ONO・PRESS"という会報を出すので、いまパイナップルのスタッフは準備で大わらわなんだ。(オノ・オノとはハワイ語で、おいしいおいしいという意味だ)

このパイナップル・オノ・オノ・プレスは、新旧とりまぜて、ソフトの内容や、取り扱いの説明、Q&A、おまけプログラムや楽しいパズルなどのページで構成されている、とても楽しいものなんだ。

BEEPのパイナップル通信と合わせれば楽しさ倍増だよ！ なお、NO・0のプレミアム・イッシューは無料なので、希望者はお店までTELかハガキで連絡してね。

わがパイナップルの機関紙、パイナップル・オノ・オノ・プレス。下書き用です。



フレンドリィな雰囲気を大切にしたいんだ

ここで遅ればせながら、我がパイナップルのスタッフとサブスタッフを紹介しよう。

まず桂子お姉サマ。この人は何をかくそう、もうすぐぼくの奥さんになる人で、エンターテインメントソフトならまかして！というだけあって、凝りだすとひとつのゲームのおしまいを見るまでやってしまう、女性にはめずらしい人。お買い物相談など、とても頼りになるお姉サマだ(ただしADV(アドベンチャー)、RP(ロールプレイ)はまるでダメ)。

次にボクの妹の江美子さん。彼女はパイナップルの事務全般と配送などをやってくれている、とてもきれいなお姉サマだよ。

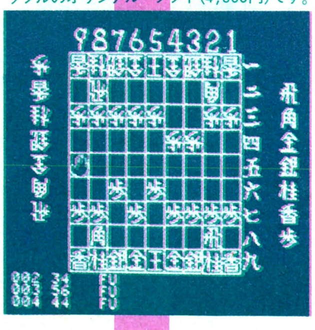
そしてサブ・スタッフには、M君、ヤッ君、ユミちゃんというトリオがいる。お客さんが他のお客さんにいろいろと話をしているときなど、だれがお店の人かわからなくなってしまうほど。パイナップルって、そういう感じのお店なんだ。とくに新着ソフトが入った日などは、お店の外まで人があふれちゃって、まるでパーティ会場に来たみたいになってしまうんだ。

パイナップルがオープンしたてのころとちがい、いまではアップルの取扱店もふえて、ソフトもずいぶん輸入されるようになってきた。だけど、逆に本当に良いソフトを見つけることもむずかしくなってきたみたいだね。

パイナップルでは、より良いソフトを、より早く、安く提供することをモットーにしているので、みんなからのリクエストやアドバイスが何よりもうれしいんだ。これからもマイナーな会社の新製品や、かくれたすぐれモノをどしどし紹介していきたいと思うんだ。

さて次号は、知らない間に発表されていたAPPLE Ⅲ PLUSとATARI 800という日本ではめったにお目にかかれない、ふたつのマシンについて書いてみよう。

世界初のアップル版本格的対局将棋。パイナップルのオリジナル・ソフト(4,800円)です。



愛読者カード 今月の通信簿の記入の方法

ＢＥＥＰ編集室では、ＢＥＥＰをより充実させるために、読者の皆さんに今月のＢＥＥＰを採点してもらおうと考えています。下記の項目を見ながら、とじこみはがき裏面の「今月の通信簿」欄に○で記入してください。

01 表紙
02 特集 やっぱりファミコン てかあッ
03 発見!!おもしろデジタリアン
04 キミもなれる!?ゲーム評論家入門
05 接近!!レーザーディスクゲーム
06 メガ・オービス
07 クイズ・パニック
08 ファイヤー・クリスタル モンスターマニュアル
09 ビデオゲーム・ラボ
10 ビデオゲーム人気10
11 Beep Load
12 パソコンおじんの二言五言
13 春だ！野球だ！ペナントレース大予想
14 Beeper試写室
15 びーぴんぐルーム
16 ファンタスティックR．P．G．ナイト
17 ここが嫌いだ
18 パイナップル通信
19 ベストヒット21
20 テレホビーゲームTOPチャート
21 おもしろソフト情報局
22 テレホビーレビュー
23 芳珍玉一のレビューBOX 7
24 デビューあべにゅう

次号予告

ねじりはち巻き うでまくり

パソコンゲームでワッショイ!!

ＢＥＥＰはパソコンゲームから離れていってしまうのではないかと不安に思っているキミ。とんでもない！ ＢＥＥＰは欲張りマガジンなのだ。おもしろいゲームであれば、どんなものでもとり上げてしまうんだ。毎月とり上げるゲームが多くて困ってしまうほど。で、来月はパソコンゲームに焦点を当ててみようと思っているんだ。どんなゲームを、どんな切り口でとり上げるかは来月のお楽しみ！ もちろんファミコンもあるけど、来月はセガにも力を入れてみたいと思っているんだ。乞う御期待！

6月号は5月8日発売

GAME OVER

●みなさん、4月号のファミコン用プログラム「ハイ&ロー」見ました？ な、なんと3月号に載ったリストなんですね。そう、山幸彦が間違えたんですね。いったい山幸彦とは誰なんでしょう。どうやら、去年の2人の新入社員のどちらからしいんです。ちなみに、そのひとりT・Sクンは海幸彦と呼ばれています。すると残るはひとり……。（TAKE）

●就職したらタバコやめて、金ためて、写真（趣味）やって、スポーツして……、なんてこと考えてた昨年春から、何もできずに1年が過ぎてしまった。こんなはずじゃなかったのに、と少々反省。原因は目標過多の消化不良と判明。そこで、新たな目標はただひとつ。スポーツしてシェイプアップ。けれど、帰り道の深夜食はやめられそうにないのだ。（T・S）

●人影の消えた真夜中の街を愛車で翔け抜ける毎日に、頬をなでる風も優しくなってきました。ツーリングの季節に備えて〝ルナ〟の調整にアテもなく近所を走り回ってたある夜半――「ちょっとお嬢さん、用もないのに夜中に自転車なんか乗り回しちゃだめだよ」と、無粋なポリスマン。どーせ自転車ですよ、ふんっ。バイクの免許ほしいよーっ!!（ふ）

●ＢＥＥＰ編集室にはおかしなキャラクターが多い。目ジリのシワが気になる「青春の巨匠」ジンさんを始め、美少女風オバン（ふ）くん、「相撲部屋に売り飛ばそうか」という話も出ている海幸彦・シンボくん、「ゲームのことならまかしてよ」バグ男・タケちゃん。なかなかの顔ぶれなのだ。今日も「締め切りじゃー」の声のもと、全員、悪戦苦闘中！（K）

●今月のファミコン特集はどうだったかな？ これからも、いろいろなゲームマシンの特集を組んでいきたい。

さて、いよいよ新学期だね。クラスがえでまわりは新しい顔ばかり、という人も多いんじゃないかな。友だちの輪を広げるために、ゲームの話や、そっとＢＥＥＰをさし出す、なんていうのはどうだろう!?（ジン）

プログラム・バグと内容に関するお問い合わせは
月曜日～金曜日の
午後4時～6時の間
下記の電話にてお受けしています。
なお、ゲームのヒント等についてはお答えできません。

(03)-263-2230

●編集
豊田素行 麻生健司 白勢房枝 新保利昭 武田浩二
●協力スタッフ
アルフレッド 遠藤行一 浮田利康 木下淳博 西城 恵 桜井博道 佐々木好幸 早川 浩 氷水芋吉 Lumen Party
●海外協力
駒形成美
●技術
松田辰夫 小林初雄 徳永聡
●校正
関 民子＋グループごじら

月刊Beep 5月号 定価360円
■昭和60年5月1日発行（毎月1日発行）第1巻第5号 通巻5号
■発行人 孫 正義
■編集人 田鎖洋治郎
■発行元 株式会社 日本ソフトバンク
出版部 〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03・261・4095 編集☎03・265・5808
本社 〒102 東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル2Ｆ 営業部☎03・263・3598 商品部☎03・263・3599
大阪支店 〒542 大阪市南区難波千日前5-19
☎06・644・0191（代）
■印刷 大日本印刷株式会社



SOFT JUNGLE

ソフトジャングル

今月は「おもしろソフト情報局」と「テレホビーレビュー」をちょっぴり増ページ。ページがなくて困っちゃう。

ILLUST. TOSHIKI SAWADA

いまオイシイのはこれだ!!

ベストヒット21

ゲーマーが新しいもの好きなのは言わずとしれたこと。発売間もないソフトがどんどん上位に迫ってくるのはワクワクしちゃいます。さて、"ロードランナー"を超えるゲーム、登場なるか!?

注目ソフト

■1位 HYDLIDE(RP)
T&Eソフト——前月5位から強者(つわもの)を押さえて一挙に1等賞とは驚きです。キャラクターの動きが早いのでゲーム初心者はアッ！という間に2度3度と死……。「深みがない」との声もありますが、まあ文句は最強の敵を倒してからということで。

■3位 ザ・ブラックオニキス(RP)
BPS——24→12→9→9→3位と絶好調。現在のRP人気をここまで盛り上げたのはこの1本といっても過言ではありますまいて。

■5位 ドラゴンスレイヤー(RP)
日本ファルコム——13→14→27→14→5位。発売当時に酷評(こくひょう)も受けましたが、現在ファン急増中！ 編集室にも中毒患者が約3名。

■10位 ファンタジアン(RP)
クリスタルソフト——他機種への移植が待ち遠しいよ〜ォ！

■13位 カレイジアスペルセウス(RP)
コスモスコンピューター——まずはBEEP2月号を読んでね！

●ジャンル
AC アクション
AD アドベンチャー
S シミュレーション
RP ロールプレイング
N ノンセクション

●傾向
○今月の注目ソフト
↓前月からダウン
↑前月から急上昇

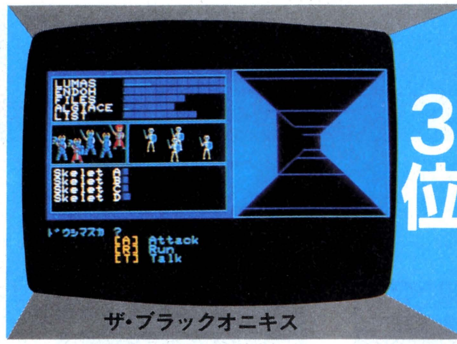
●協力店 そうご電器YES店 九十九電機札幌店 ハドソンメディア札幌 ダイエー山形店 ラオックス横浜伊勢佐木町 ラオックス新宿店 ラオックス本店 真光無線 J&P渋谷 J&Pメディアランド J&P京都寺町店 石丸電気マイコンセンター ベルコム日立 富士音響マイコンセンターRAM ビコム高知 ソフトランド

ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス名)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1	○	HYDLIDE (T&E)	RP	PC-88(mkII) X1	D(6,800円) T(4,800円)
2		ロードランナー (ソニー、システムソフト ソフトプロ、ユニバース)	AC	PC-60mkII/66/80mkII/88(mkII)/98、MSX、X1、MZ-15、FM-7/77、SMC-777、IBM-JX	D(6,800円) T(4,800円) ※ ROM(5,900円)
3	○	ザ・ブラックオニキス (BPS)	RP	PC-88(mkII) 198(F)、X1、FM-7	5D(7,800円)8D(8,800円) T(5,800円)
4		プラズマライン (テクノソフト)	AC	PC-60mkII(SR)/66(SR)/88(mkII)、FM-7、X1(tu/D)、MZ-22	D(6,900円) T(4,800円)
5	○	ドラゴンスレイヤー(日本ファルコム)	RP	PC-80mkII SR/88(mkII/SR)、X1(D)、FM-7/77	D(7,200円) T(4,800/5,900円)
6		チョップリフター (ソニー、ソフトプロ システムソフト)	AC	PC-60mkII/66/88(mkII)、SMC-777、FM-7、X1	3,5D(6,000/6,800円) 5D(5,800/6,800円)※
7		野球狂 (ハドソン)	AC	PC-60mkII/88(mkII) X1、FM-7	D(6,800円) T(4,800円)
8	↓	テラ4001 (T&E) —スターアーサー伝説III—	AD	PC-60mkII/66SR FM-7/77	D(6,800円) T(4,800円)
9		ザ・ファイヤークリスタル (BPS)	RP	PC-88(mkII)/98(F)	5D(7,800円) 8D(8,800円) T(4,800円)
10	○	ファンタジアン (クリスタルソフト)	RP	PC-88(mkII)	D(7,300円) T(5,800円)
11	↑	イー・アル・カンフー (コナミ)	AC	MSX	ROM(4,800円)
12		ザ・コックピット (コムパック)	S	PC-88(mkII)/98、X1 FM-7、MZ-15/22	D(5,800円) T(4,800円)
13	○	カレイジアス ペルセウス (コスモス・コンピューター)	RP	PC-88(mkII)	D(6,800円)
14		大脱走 (キャリーラボ)	AC	PC-88(mkII/SR) X1、MZ-22	D(6,400円) T(4,200円)
15	↑	ジャン狂 (ハドソン)	N	PC-60mkII/66/80mkII/88(mkII)/98(F)、MSX、FM-7/11、X1(D)、MZ-15/22/55、PA7、S1、IBM-JX/55	D(6,800円) QD(4,800円) T(4,000円)
16	○	飛車 (キャリーラボ)	N	JX(2/3/4) PC-88(mkII)/98(E/F)	3.5D(6,800円) T(4,200円) 5D(6,400円)
17		フラッピーリミテッド (デービー)	AC	MSX	ROM(5,800円)
18		ザース (エニックス)	AD	PC-88(mkII/SR)/98(E/F)FM-7/77	D(5,800円) T(3,800円)
19	↓	プロフェッショナル麻雀(シャノアール)	N	PC-88(mkII)98 FM-7	5D(6,800円)
20		サラダの国のトマト姫(ハドソン)	AD	PC-60mkII/80mkII/88(mkII)/98F、X1、FM-7、MZ-15	5D(6,800円) T(4,800円) QD(5,800円)
21		リザード (クリスタルソフト)	RP	PC-60mkII(SR)/66(SR)	T(4,800円)

※ソフトハウスによって価格が異なります。



ドラゴンスレイヤー

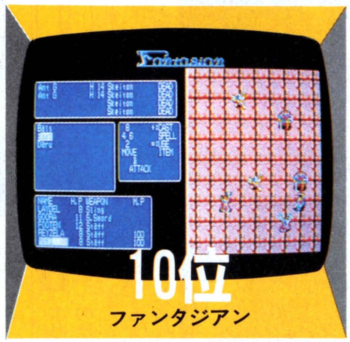


ザ・ブラックオニキス



HYDLIDE





ファンタジアン



フェアリーズ レジデンス



リザード

〈スペシャル版〉『21+』

「ベスト21なんてケチくさい。ええ〜いっ、今月は50位までやっちゃうぞー!」と叫んだら本当になってしまった……。"いつも21+"という下積みの子、"45から一挙に21"でスポットライトを浴びる子……と、ソフト界もいろいろ。未来のスターはどの子!?

22 F2グランプリ(AC) キャリーラボ
画面は地味ですが、ドライブテクを磨いてコンストラクションも。

23 ↓ リングの上は大さわぎ(AC) 日本ソフトバンク
前月7位から大きくダウン。隠しコマンドが話題を呼びました。

24 コナミのベースボール(AC) コナミ
MSXで野球がやれるとあって、じっくり伸びてます。

25 ハイパーオリンピック'84(AC) デービーソフト
コナミのビデオゲームがパソコンに! キーを大切にね。

26 ↑ フェアリーズ レジデンス(AD) チャンピオンソフト
少女を脱がすのが好きな人、ぜひ。前回48位から急上昇!

27 ウイングマン(AD) エニックス
30位あたりをいったりきたり……。移植が進んで上昇の気運も!?

28 ↓ ゴーストバスターズ(AC) ポニカ
前回12位から急ダウン。映画の人気もそうは続かず……?

29 オホーツクに消ゆ(AD) アスキー
29→40→29位と発売以来地味めに活躍してます。

30 夢幻の心臓(RP) クリスタルソフト
今回初めて30位入り、パッとはしないけど息の長い一本。

31 ↓ スカイジャガー(AC) コナミ
発売当時は50位圏内、3月号では11位までいって23→31位と下降線。

32 マリオ・パンチボール(AC) ハドソンソフト
10→9→13→35→32位と、現在は新作ソフトに押されっぱなし?

33 ↓ ロックンローラー(AC) ハミングバードソフト
29→16→33位、FM初のピンボールでしたが作りが雑だった……?

34 ピーピングスキャンダル(N) ボーステック
初ランク。年若いBEEPERには勧めたくないけど、でもね……。

35 信長の野望(S) 光栄
これも本当に息の長い一本。SFアンでやってない人はいない!?

36 サンダーフォース(AC) テクノソフト
14→30→38→43→36位。一世を風靡したものですが……。

37 ↓ ゼビウス(AC) 電波新聞
27→28→19→28→37位。いまはファミコンで頑張ってます!

38 ミステリーハウスWORRY(AD) マイクロキャビン
40位圏内にじっとしたまま動く気配がいまひとつ。今後に期待。

38 ↓ デゼニランド(AD) ハドソンソフト
次はデゼニワールド。またまたファンを魅了することでしょう。

38 ベリコーサ(AC) コムパック
よくあるスクロールシューティングゲーム。PC-98版。

41 スパルタンX(AC) ポニカ
映画もソフトもあまりパッとせずに残念でしたが、初ランクです。

41 ディグダグ(AC) 電波新聞
ナムコの人気ビデオゲームのMSX版。懐しい一本です。

43 西部の成りあがり(AD) ホット・ビィ
名前はいつも出てくるけれど、50位圏内は初めて。

43 フラッピー(AC) デービーソフト
15機種22種類の強みで1号では9位。以降はリミテッドで勝負!?

45 3Dゴルフシミュレーション(AC) T&Eソフト
40位前後をいったりきたり、それでも毎回ランクされてます。

46 妖怪探偵ちまちま(AC) ボーステック
どうしてイマイチなの? 編集部ではかなりウケてるんですが……。

46 ○ ギャラクシアン(AC) ナムコット
ゲームセンターのかつての人気ものがパソコンで!

48 ↓ ちゃっくんぽっぷ(AC) ニデコムキャリー
8→7→8→20→48位と急降下。必勝テクに燃えたあのころ……。

48 ハイライズ(N) コンプティーク
アップル版は面白いけれど、スピードが原因で国内版はイマイチ。

50 ○ ブラウンズ ラン(S) システムサコム
PC—98版の新作。ジョイスティックなしではちょっと……。

アップルベスト10

ロードランナー・フィーバーもひと息、新作が○

ランク	ソフト名	ジャンル	媒体(価格)
1	セブンシティーズ オブ ゴールド	RP	5D(13,000円)
2	レスキュー レイダース	AC	5D(11,500円)
3	スカイフォックス	AC	5D(9,700円)
4	カラテカ(空手家)	AC	5D(11,000円)
5	コナン	AD	5D(12,000円)
6	ウィザードリー	RP	5D(15,000円)
7	ウルティマIII—エクソダス—	RP	5D(17,500円)
8	マイ チェスII	N	5D(9,700円)
9	メーベルズ マンション	AD	5D(9,600円)
10	ロードランナー	AC	5D(11,000円)

協力店 富士音響マイコンセンターRAM I

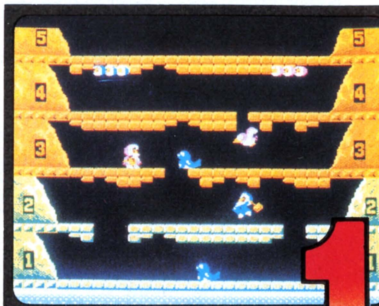
テレホビーゲーム TOPチャート

今月はすべての機種で新旧の入れかえが発生。とくにファミコンでは４つのゲームがいっきにベスト５入りして、ますますワクワクのチャートです。

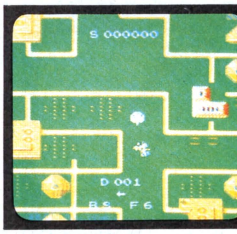
ファミリーコンピュータ

ランク	前月ランク	ゲーム名	メーカー 定価
1	－	アイスクライマー	任天堂 4500円
2	－	バンゲリングベイ	ハドソン 4900円
3	－	バルーンファイト	任天堂 4500円
4	2	ゼビウス	ナムコット 4900円
5	－	エクセリオン	ジャレコ 4500円
協力店		●西武百貨店池袋店（東京・池袋）●寿屋大宮東口店（埼玉・大宮）●寿屋日吉店（神奈川・港北）●阪急百貨店（大阪・梅田）	

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。



1 氷の山をたたき割り、出てくるじゃまものを避け、頂上目ざして山登り。途中でフルーツ集めのボーナス面もあるよ。



2 スクロールする背景は、なんと100画面の広大さ。４万点を超えれば夜景も見れる。



3 風船に乗って敵と戦う風船割りゲーム。友だちとバトルモードすればもっと楽しいよ。



4 エリアのナゾが解けるほど、ゲームの深さがわかってくるスペースアクションの名作。

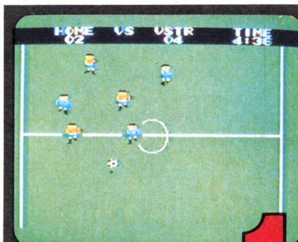
©㈱ナムコ



5 ゼビウスと同様にゲームセンター出身のエクセリオン。ファミコンでも人気上昇中。

セガＳＧ・ＳＣシリーズ

ランク	前月ランク	ゲーム名 （定価）
1	1	チャンピオン・サッカー 3800円
2	－	フリッキー 4300円
3	－	ハッスルチューミー 4300円



1 エキサイティングなサッカーゲーム。キミは強敵パソコンチームを破れるかな？



2 ジャンプで猫を飛びこえて、フリッキーがかわいいヒヨコを集めます。



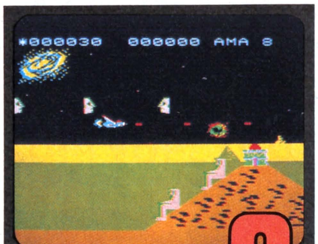
3 ネコ、ワニ、怪獣、宇宙人などの敵をけちらして、チューミーのエサを集めよう。

エポック スーパーカセットビジョン

ランク	前月ランク	ゲーム名 （定価）
1	－	ウィリーレーサー 3800円
2	2	ネビュラ 3800円
3	3	エレベーターファイト 3800円



1 ルール無用の３大陸縦断ラリーのスタートだ。キミは60,000kmを走破できるかな!?



2 ピラミッドにスフィンクス、モアイにメムソンと、古代遺跡オンパレードのゲームです。



3 ここはガーシム軍団の地下秘密基地。エレベーターに乗ってやってきたアーリンの戦い。

おもしろソフト情報局

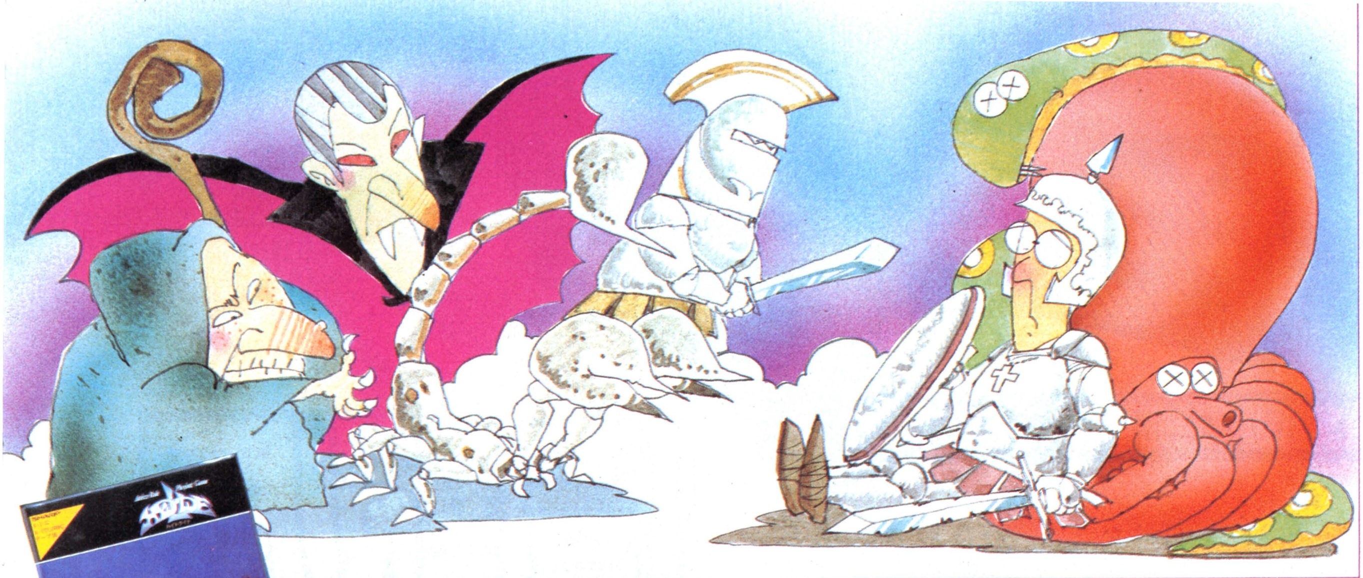
謎の頭脳集団の挑戦に立ち向かえ
〈最終回〉

今・月・の・ソ・フ・ト

- ●HYDLIDE　X1(C/tu)、PC-60(mkII/SR)/66(SR)/88(mkII/SR)
- ●妖怪探偵ちまちま　X1(C/D/tu)、FM-7/NEW7、SMC-777、PC-88(mkII)/98(E/F)
- ●カムイの剣　FM-7/NEW7/77、PC-88(mkII)
- ●イー・アル・カンフー　MSX
- ●リングの上は大さわぎ　FM-7/NEW7/77
- ●大脱走　X1(C/tu)、MZ-20/22、FM-7/NEW7/77、PC-88(mkII/SR)/98(E/F)

「ようこそ、キャプテン」
と、その男は、低くよく響く声で言った。
「キャプテン、君には何としても我々の仲間になってもらう。拒んでも無理だ。手段はいくらでもあるのだからね。まず、これだ」
ドクター・Kは手もとのボタンを押した。と、前方のスクリーンが明るくなり、そこに、キャプテンの部屋が映し出された。
「健君！　それに……」
汗だくになってキーボードと格闘する健の姿がまず映り、続いて、深刻な表情の英之と麻衣。
「彼らに何をした！」
「まだ何も。しかし君の態度いかんで彼らがどうなるか、察しはつくだろう。それにスティーブも、君と仲直りしたがっている」
ドクター・Kの後ろに控えていたスティーブが、キャプテンを正視した。彼は顔をそむけた。
「君にはいかなる人をも惹きつける力がある。私はそれが欲しい。君は我々のためにカリスマになるのだ。まあ、ゆっくり考えるといい……。連れて行け！」
——翌々日の午前中、キャプテンは再び引き出された。
「どうかね。キャプテン」
「ご免こうむるね。」
スティーブが近寄って来た。俺の話も聞けよ、と言いながら。
「来るな、ドクター・Kの犬が！」
と叫んでみたものの、キャプテンの脳裏には、健たちの姿が焼き付いて離れない。視界が暗くなった。闇の向こうから助けを求める、健の、英之の、そして麻衣の声。
そのときだった。腹の底に響くようなズムムという音が聞こえてきた。
「なにごとだ！」
ドクター・Kがいら立った声で言った。次の瞬間、キャプテンの体が自由になった。縄が切られたのだ。両脇にいた男たちが床にのびている。そして手の中に、ひと目で高性能とわかるピストルがおさまっている。耳元で声がした。
「ドクター・K。お前の野望は破られた。全世界の防衛システムを攪乱する厄介なプログラムが、無事に除去されたんだ。お前の切り札はもう無い」
「ま、まさか!?　出まかせだ！」
「嘘じゃないぞ。各国の頭脳が結集したんだ。非公式だが、東側諸国も大いに協力した。ここもすでに軍隊に包囲されている」
部下たちは、廊下を右往左往して騒いでいる。しかしドクター・Kは、静かに笑った。
「私の負けだと言うのかね」
ふっ、と笑みをもらす。そして手もとの別なボタンを押すと、彼のいすが台座ごと沈み始めた。
「あ、待て!!」
スティーブとキャプテンは同時に銃を向けた。しかし一瞬遅かった。やがて、建物全体がビリビリと震え始めたではないか。
「危険だ。逃げなければ。よし、脱出路はこっちだ。急げ！」
スティーブの言うままに、キャプテンは走った。途中、何人かの男を倒したような気もした。そして、ちょうど3分後——。2人は、大きな爆発音と閃光に包まれた。







急がず謎解きをじっくり楽しもう

どんなキャラクターも"何か"を持っているものさ!

HYDLIDE

T＆Eソフト

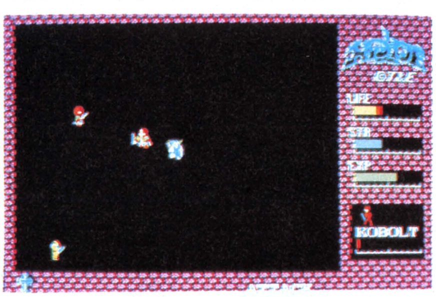
X1ならではの画面に、大満足

健 今回の『ハイドライド』は、X1用のテープ版だ。テープをスタートさせて、しばらく待って出てくる画面てのが、最高だね。さすが、X1ならではって感じ。高速スクロールだしさ。

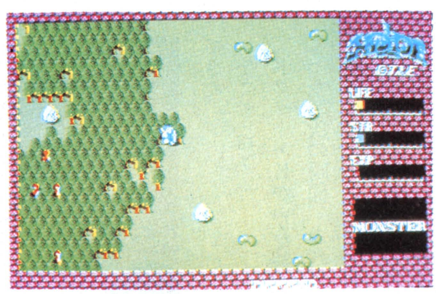
背景もすごいよ。多彩で、見てて楽しいんだ。草原・森林・海・湿地帯だろ、それから砂漠、迷宮に地下洞窟も！ それに森林や水中では、キャラクターの下半身が中に隠れるようにできてる！ 臨場感あるぜ。もちろん種類がいろいろあるだけじゃない。それぞれ特徴があってさ、なかなか重要なポイントになったりするんだよねー、これが。**（表1参照）**

英之 キャラクターも結構いいんだよね。コミカルでかわいいんだ。主人公も、おっかない怪物も、動きかたがいいし、色使いもグーだよ。とにかく、いろんなキャラクターが、画面狭しと動き回ってくれるんだ。**（表2参照）**

主人公を助けて、その力になるものが、舞台となっているこのフェアリーランドのあちこちに落ちてるんだよね。だから、くまなく歩き回ってみるのが第一だと思う



ゲーム前半に現れる真っ暗な洞窟



どんな旅になるのか……すべてがここから始まった

ストーリー

「少年Hの奇怪な物語」
（ハイドライドの伝説）

ある雨の夜、孤独な少年・Hのもとへ1通の手紙が舞い込んだ。黒い封筒に、金文字で『ハイドライドへご招待』とだけ書かれており、中にはカセットテープが1本。テープをセットして少年Hはソファに腰を下ろし、スクリーンに見入った。と、一瞬、光がきらめき、そのとたん、彼は意識を失った。

――気がつくと、彼は緑の草原にいた。太陽がまぶしく照りつけ、頬をなでる風も心地よい。少年は、いつの間にか、中世風の鎧を身につけ、剣と盾を携えていた。しかし、なぜ自分がそこに立っているのか、なぜそんなかっこうをしているのかは、わからなかった。

背後で奇妙な音がした。振り返ろうとしたそのとき、彼は何者かに一撃され横転した。見上げると、ソラマメのような化け物が向かってくる。彼は思わず手にした剣を振り回した。ガン！ という手応えとともに、その化け物はあっけなく地に墜ち、消滅した。

「ここはいったいどこなんだ。どうして僕はここに来たんだろう?」

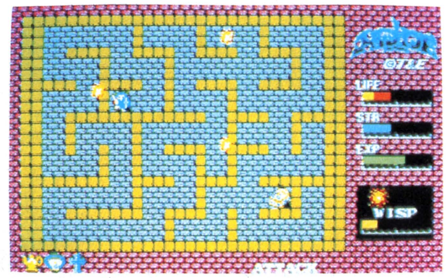
考える間もなく、新たなソラマメ状の化け物が襲ってくる。

少年はとりあえず逃げながら考えた。

「とにかく自分のおかれている状



砂漠が右側に広がっている



WISPのいる洞窟、前半のヤマ場になるだろう

よ。絵がいいから、歩き回るだけでも楽しいんだけどね。

麻衣　これ、いちおうロールプレイングゲームよね。主人公がだんだん成長していくから。それにリアルタイムの興奮と、アドベンチャーの謎解きが、見事に合体してるの。ボーッとしてると、すぐにend of lifeになっちゃうのよね。敵もどんどん攻撃してくるから。リアルタイムのロールプレイングなんて言うと、アクション性のほうにはあまり重点が置かれないように聞こえるかも知れないけど、どうしてどうして。すばやくキー操作することって大切よ。それもとくに、ゲームの山場で最も重要になってくるのね。だから、頑張って練習しといたほうがいいわ。

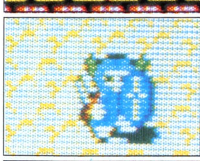
カンタン操作でアクティブRPG（ロールプレイング）！

健　そのキー操作なんだけどさ。すっごく簡単。移動と攻撃はテンキーの2・4・6・8・5を使う。攻撃優位にするか防御主体にするかの切りかえは、スペースバー。洞窟なんかへの出入りもスペースバーだよ。キー入力に対する反応もグーだから、練習次第でゲームもいいセンまでいける。

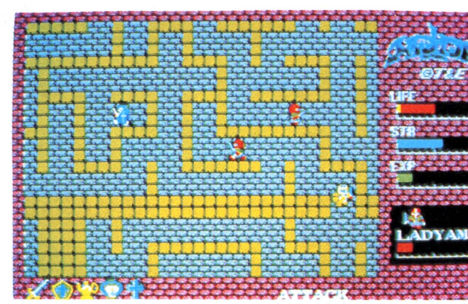
麻衣　ブレークキーを押したら、主人公は自殺しちゃうでしょ。

英之　そんなことする必要ないよ。キーボードからほんのしばらく手を離せばいいんだ。怪物どもが、

表1

	場所	体力（静止中）	体力（移動中）	主に現れるモンスター
	草原	↑↑	→	SLIME, ROPER WIZARD
	森林	↑	↓	KOBOLT
	レンガ	→	→	
	迷宮・洞窟・城	↑	→	STIRGE, ROPER, GOLDAM, LADYAN, VAMPIRE, BLAKAM, SKELET, VARALYS,
	砂漠	↓	↓	SCOPION
	海	↓	↓	ELL
	湿地	↓	↓	ZOMBIE

※WASP, WISPは洞窟以外のどこにでも現れる。



とても居心地のいいトコロだ



『スリラー』の世界へヨ・ウ・コ・ソ！

況をつかむのが先決だ。まずこの世界を調べてみなければ……」

こうして、少年Hの孤独な探検が始まった。

少年は、森に棲むリスのような赤い生物や、墓地とおぼしき場所にいる亡者たちとも戦いを重ねながら、力を蓄えていった。暗い穴に入ってもみたが、その中は迷路のようであり、身動きできぬうちにどこからともなく襲われる。何かが狂ってる！　そう彼は思った。

この世界をもとに戻す鍵がどこかにあるはずだ。それを手に入れて、この世界を自然の姿に戻すこと、それが彼に与えられた使命、彼の運命だったのだ。

人が生きていくためにはつねに行動していなければならない。少年は、ついさっきまでけだるく澱んでいた自分の心に、新たな力が溢れてくるのを感じていた……。

これは、ハイドライド伝説のほんの1コマに過ぎない。

読者諸君、得点を競うだけのゲームに安穏としている諸君、心が澱んでいないか、濁り、腐りかけてはいないか。

君に要求されているのは、指の動きの素早さだけではない。新しいイメージ、発想の転換なのだ。このハイドライドの伝説は、きっと君に新たな息吹を送り込んでくれるはずだ。

（英之・作）

価格　T……4800円　5D……6800円

あっという間にあの世に送ってくれるじゃないか。フェアリーランドじゃ、自殺しようと考える暇すらないと思うよ。それほど、油断ならないところだよ。

麻衣 それもそうね。

操作としては簡単なほうで、練習して腕を上げれば、そして主人公の体力や攻撃力がだんだん強くなってくれば、怖いものなしになれそう。アクションとロールプレイングの相乗効果を生むために、キーをたたく練習、頑張ろうっと。

健 頑張るのはいいけど、そのうちキーボードが壊れるぞ。

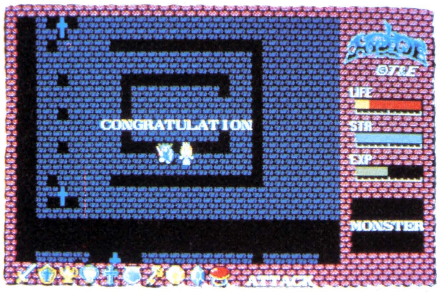
アドベンチャーっぽいところも、見逃がせないね。魅力！ マニュアルや箱はよく見ておいて損はないと思うな。それから、何の意味もなく存在してる怪物なんて、まずいないってこと、これも頭に入れといたほうがいいぜ。

それにさ、1度行って何もなかったところでも、あきらめずに何度でも行ってみること、これもポイントだよな。

英之 ロールプレイングゲームの楽しみって、プレイヤーが主人公になり切って、共に成長し、成功を喜び失敗を悔しがり、主人公が死んだら哀しむ、そんな感情移入にあると思うんだよね。感情を移入したばっかりに勝手にストーリーを考えてしまった、なんて言っても許されるよね。というわけで、僕の作ったストーリーの主人公は少年H。Kでも少女Mでもいいんだ——ドクター・Kでなければね。どんどん考えてみたらおもしろいんじゃないかな。



もう何も言うことはありません



みんなに見てほしい感動のラストシーン！

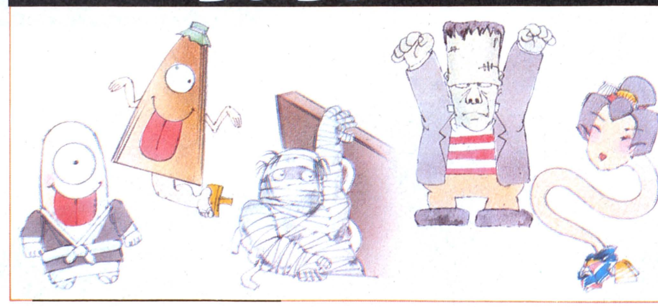
表2 登場キャラクター覚え書き

名称	LIFE	ひとこと
KOBOLT	4	森の中のやられ役 （この2つが一番かわいいと思う）
SLIME	6	草原のやられ役 （この2つが一番かわいいと思う）
WASP	4	チクリと一撃が怖い。でも怖いトゲには何かあるぞ！
STIRGE	6	フェアリーランドの中ではおとなしいほう
ZOMBIE	14	湿地に群れている。スリラ〜、スリラ〜ナイッ!!
ROPER	16(8)	外に出て野生化すると、ゲーム終盤までやっかいな敵
GOLDAM	22	洞窟内の黄金の兵士
LADYAN	20	洞窟内の赤色兵士。殺しまくると何かくれるかも……？
WISP	22(22)	とにかく強い。いかにこいつをしのぐかで決まるというキーキャラクター
VAMPIRE	36	1匹しか出てこない、ということは何かあるぞ
SCOPION	38	砂漠で群れている。猛毒あり、禁安易接近
WIZARD	26	火の玉を投げつけるマントのおじさん!? 火の玉をよけて横から後ろからアタック！
ELL	70	水中で渦を巻きながら何か走ってくる、アレがコレ。とても強い
BLAKAM	68	城の番兵その1、その2 とてもとても強い
SKELET	96	城の番兵その1、その2 とてもとても強い
VARALYS	100	悪玉の主

*( ) 内の数字は外に出たときのLIFEで、体力は落ちても数で増える。



妖怪探偵 ちまちま　ボーステック



カワイイ妖怪続々にゾクゾクッ！もう大好きなの

ユニーク度NO.1！発想がとにかくイイ

ストーリー

ひとつ目から手足のはえた、あの鬼太郎のおやじにそっくりの妖怪探偵ちまちま君。今回の任務は、じぞう森9丁目に囚われの身となっているさゆりちゃんの救出だ。ちまちま君の武器は火の玉。強力な武器だけど、ちょっと扱いづらいかな？　でもそんなことで弱気になっちゃダメだ。ちまちま君、さゆりちゃんが君の助けを待ってるぞ！

価格　T……………4800円
3.5 D／5D……6800円

妖快、いやユニークな妖怪たちです

麻衣　マニュアルで、一個所だけ妖快になってるのよね。はじめは間違ってんのかと思ったけど、そうじゃないみたい。だってどのキャラクターも、みんなユニークなんだもん。のっぺらぼうとか、かさのおばけとか、ろくろ首とか、そのままアニメにしても通用しそう。もちろん、ちまちま君もかわいいわ。河童はリアルすぎてちょっと不気味だけど。

西洋のお化け軍団のメンバーには、名前のよくわからない怪獣もいるけれど、フランケンシュタイン・ミイラ・ドラキュラなんていうと、なじみ深いわね。BGMは、ちょっと古いけど、M・ジャクソンの『スリラー』でキマリ！

英之　絵はすばらしいよね、確かに。でも、あの音だけはどうにかしてほしい。曲は悪くないんだけど、音そのものがキンキンしてて耳ざわりなんだ。

さゆりちゃんはこのゲームに関係あるのかなあ。かわいい女の子の顔を出すのが最近流行してるけど、ただそれだけなんじゃないかな。それだけのキャラクターっていうのはつまらないよ。

健　（俺は違うんだけど……）

火の玉の扱いかたが、ポイントだネ

健　ちまちまはテンキーで移動して、スペースバーで火の玉出現だ。ところが、ちまちまと火の玉の動くスピードが違うから、まったく別々のところにいるわけ。同時に両方を見てなきゃダメだぜ。

妖怪の殺しかたには2通りあるんだ。スペースバーで火の玉を爆発させるのと、妖怪の胸の高さあたりを通過させるのと。1度爆発させると、そうすぐには次の火の玉が出ないから、気をつけとかないとね。また、火の玉を出そうとして、スペースバーを何回も押してると、その場で爆発して巻き込まれちゃうからね、要注意！

麻衣　すべての妖怪を退治するとちまちま君が喜んで、それから次の面に進むのね。ちまちま君が喜ぶ様子が、とってもかわいいの。

それから、妖怪車っていうのがあるのね。スペースバーを使ってそれに乗ることはできるのよね。でもネ……。

英之　そう。それに乗ると火の玉が消えちゃうんだ。それに、あんまり長い時間乗ってると、ちまちまを乗せたまま、車ごと消えてしまうから、利用しないほうが安全だと思うよ。

1回の爆発で3匹殺したときに、この妖怪車が出現するんだ。4匹殺したら黄色い火の玉が出て、どちらもボーナス得点になる。でもこの黄色い火の玉は、触れると危険！　だから、これにも十分気をつけておくべきだな。

とにかく、火の玉の扱いにさえ気をつけてれば、さゆりちゃん救出はそんなに難しくないんじゃないかな。

健　英之でも、1日めにして救出できたんだもんな。



日本版の1シーン。左下の黄色い火の玉はボーナスで1000点！





ボーナス面。妖怪が下へ降りてくる前にやっつけたいところ



西洋版。墓石に十字架があるでしょう？



いま退治完了。1匹で5000点も！

考えるより"当たって砕けろ"だね

原作知らなきゃストーリー展開についていけないよオ！

カムイの剣　コンプティーク



コマンド入力が重要、気をつけて

英之　ディスク2枚両面、実質4枚分の容量があるわけだね。それほどの大作かと思うと、さすがにプレイする前から武者ぶるいしたよ。全体的にまとまりもあって、まあまあのデキだよね。ただ、グラフィックはそんなに速いとは思わなかったな。

麻衣　でも、絵はきれいなほうじゃない？　とくにアップル版（発売予定）は川や滝は流れてるし、火はめらめら燃えてるし。刺客が襲ってくるシーンは迫力だったわよ。絵の雰囲気も独特で、何となく東洋ムードというか、エキゾチック・ジャパンっぽさを意識してるみたい。

コマンド入力は、カナ・英語ともにOKです！　ってマニュアルに書いてあるのね。だけど語いは少ないから、コマンド入力には気を配らないとね。

アイヌ語も、結構出てくるでしょ。それも、気をつかうところよね。やっぱり先に原作を読んでおいたほうが、そのへんが頭に入ってて楽なのかしら。

英之　原作を読んでない人でも、楽しめるとは思うんだ。でもやっぱり、知ってる人のほうがトクかな。筋は、原作をかなり忠実に追ってるんだよね。だから逆に、ゲーム進行に無理を感じるところも出てくるし、それに、原作を知らない人にとっては、苦労するところもあるんじゃないかな。



次郎はカムイの剣を求めて旅に出る



まずお母さんに会っていろんなお話を聞いてから

原作を知らないと苦労するのか!?

健　うーん、やっぱり原作を知ってる人に比べりゃ、余分に苦労しなきゃいけないよ。まず最初、ゲームに必要なものをすべてそろえておかないと、ゲームが進まないだろ。つまり、主人公が死んじゃうだろう。これはキツいんだよね。

英之　確かに、そういうハンデはあるかも知れない。でもね、アドベンチャーの原点に立ち戻った気持ちでやれば大丈夫だと思うけどな。ひとつひとつの行動や、道具



"ヨソ者"と思われないためには仲間のしるしを見せよう

ストーリー

矢野徹原作、今春アニメ映画化もされた冒険小説『カムイの剣』のゲーム化。

キャプテン・キッドの財宝をめぐって、そしてその財宝のありかを知る鍵となる"カムイの剣"を求めて、壮大なスケールで死闘がくり広げられる。

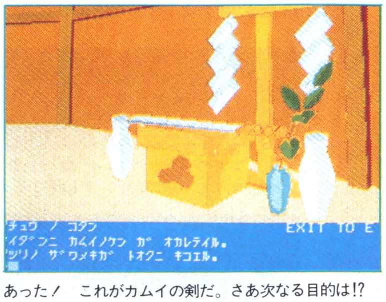
イメージは、原作とは違ったものに仕上がっているが、登場人物は同じだ。アイヌの血を引く風雲児・次郎。そして彼の育ての親でもあり宿敵でもある天海……。原作や映画を知ってる人も知らない人も、十分楽しめる冒険遊戯(アドベンチャー)！

価格
T……………4800円
5D……………7800円

の使いかたに、細かく気をつかうってのは基本だろ。
　拾った道具の使いかたはすぐにはわからない。だから誰かにたずねて教えてもらう、これだってこのアドベンチャーに限ったことじゃないしね。それから、場所によって使える道具が限られていたり、あるものを持っていると行くことができない場所ってのも出てくるけど、そんな場合は、しっかりマップを作ってメモをとり、こまめにセーブするんだ。
　いろんな人とのコミュニケーションも大切だね。ゲームの初めのうちは、主人公次郎はどこへ行ってもヨソ者扱いされる。村人たちに、自分も仲間だということを知らせるあかしを身につけてないからね。そのままだと、たとえばリンチにあって死んでしまうんだ。そんなときは、その村の長老に会って、ちゃんと身元を証明するものを見せなきゃ。そう言えば、このゲームでは、『〜を見せる』っていう動作がわりと重要なこと、気がついた?


火を囲んで女たちが何やら……?

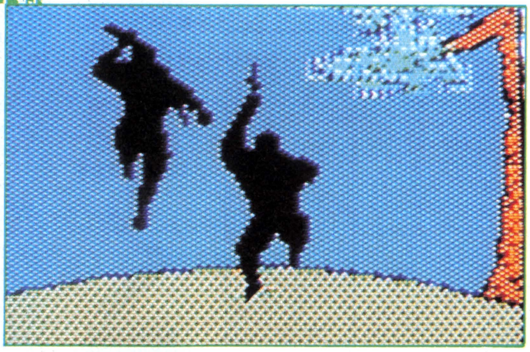
麻衣　重要なことって言えば、他にもあるわよ、いろいろと。
　たとえばね、仲間意識に訴えることが多いでしょ。相手と同じものを持ってたり、同じものを身につけてないと、全然とりあってくれないんだもんね。
　それから、やたらと他人に持ちものを見せてると、取り返しのつかないことになっちゃうわ。『ありがとう』と言って持っていかれることもあるし、お母さんにお金を見せたりすると、『貯金しましょう』と取り上げられるしね。行動はとにかく慎重に。
健　ごもっとも。2人ともすばらしい講義、恐れ入りました。でもさあ、2人とも原作知ってるからそれだけ言えるけどさ。
英之　いや、確かに僕は、本も読んだし映画も観たよ。だから、その分苦労しなかったことは認める。でも今、麻衣や僕が言ったようなことは、他のアドベンチャーにだって言えることじゃないかな。ゲームはゲームとして楽しめばいいし、原作を知らなくて難しく感じても、それは男の試練だよ、健。
健　……。

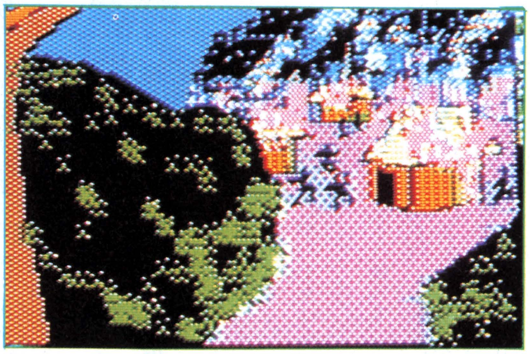


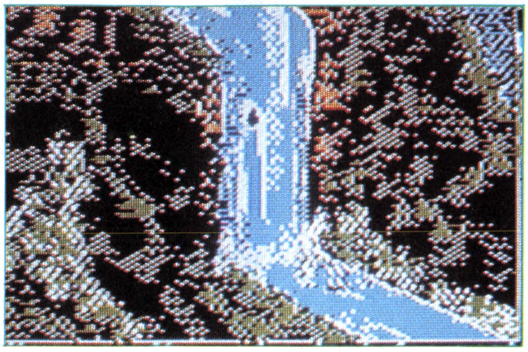
あった！　これがカムイの剣だ。さあ次なる目的は!?

博愛と機転と度胸が英雄の条件

麻衣　他人の話を聞くことは大切ね。長老の話、お母さんの話なんかは、謎解きのキーポイントになるのね。
健　次郎は正義の男だから、困ってる人や動物は必ず助けてやらなくちゃ。でも、バカ正直なのも困るね。火事場から子供を救うのに、そのまま飛び込んだんじゃ、焼け死んじまう。気をつけなきゃ。それから、オリに閉じこめられてる熊は助けてやろう。
　そうそう、ときには他人のものを盗む度胸も必要だぜ。
英之　戦闘シーンが2回ほど出てくるけど、武器なんかを上手に使い分けるべきだ。
　出口のない場所に来てしまうこともあるんだ。そこから脱出できれば、謎の半分はもう解けたようなもの。ヒントは"毛皮"だね。
麻衣　"カムイの剣"を手に入れるまでがヤマね。剣を得るまでは、なるべく南側には行かないようにすることね。
　ゲーム初めに"カムイムビョウシ"って言葉が出てくるでしょ。マズイ！と感じたとき、ダメでもともとだと思い切ってこの言葉を入力したら、なんと、うまくいったの。機転と思い切りの良さが招いた勝利ね！


敵の影だ！　キミはどうやって倒すかな？（画面はアップル版）


あるコタンでは火事が！　人助けに燃えろ！（画面はアップル版）

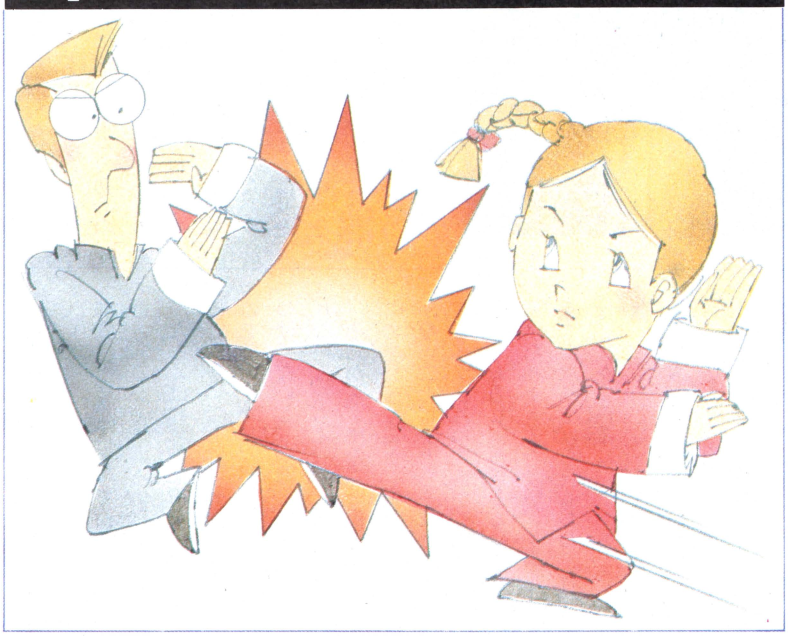

歩いているうちに滝に来てしまったが、心配は無用（画面はアップル版）



相手の動きを素早く見抜いて反撃！

跳ぶ・蹴るだけの繰り返しで変化のないのがイマイチ

イー・アル・カンフー　コナミ

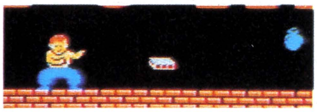


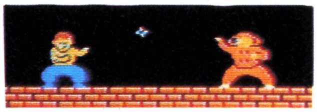


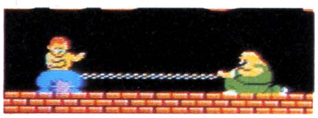
１人目はWANGで棒を振り回すけど怖くないぞ。いまケリが決まった瞬間！

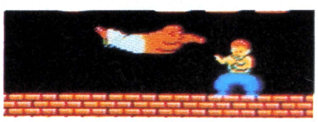


相手は火吹き男TAO。至近距離でパンチ


ボーナスステージ。ブロックはパンチ、ツボはケリで。床にはランプも現れるぞ！


女だからって甘くみてはいけないLANG。手裏剣をかわせ！


CHENはチェーンを使う（ダジャレじゃない！）


強敵WU。武器を使わず捨て身で宙を飛んでくる！

武器も個性もさまざまな敵方5人衆。

健　とにかく、自分より早く相手に何回か打撃を与えればいいんだろ。やってやろうじゃないの！

　1番手は『WANG』。棒を振り回しながら出てくるけど、飛び道具は持ってないし、スキだらけ。ジャンプして相手の後ろに回り込み、頭や足に蹴りを入れればもう確実さ。

　次の相手は『TAO』。火吹き男だ。それも、上・中・下と巧みに吹き分けながら迫ってくるんだ。でもさ、至近距離ではあんまり火を吹かない。そこが狙い目。

麻衣　次は『CHEN』ね。この人の武器はチェーンだけど、至近距離だと大丈夫。足を狙って！

　4人目は『LANG』で武器は手裏剣。この女はなかなかやるわ。近くにいても巧みに攻めてくるし、ちょっとこっちが攻撃の手をゆるめると、手裏剣を投げてくるのよ。でも、ジャンプを上手に使って、飛び蹴りをくらわせれば、OKよ。

　最後の『WU』が手ごわいわね。

英之　そうだね。ロケットパンチみたいに宙を飛んでくるからね。飛んできた直後に多少のスキがあるから、そこを狙えばいいんだ。

　この5人衆を倒すために共通していえることは、ひとつ、適当な距離をおいたところからジャンプして、飛び蹴りをすること！　そのあとすぐに普通の蹴りを繰り出せば、連続技にもなる！

健　ふたつ、至近距離のほうが都合のよい場合もある。そのときはパンチを使ったほうがいいネ！

　この5人の敵が同じ順番で、だんだん強くなりながらくり返し出てくるわけだけどね。6面以降になると、相手に合った攻撃法を見つけ出したほうがいいだろうな。

ボーナス・チャンスを逃がすな！

英之　1度も攻撃を受けずに敵を倒したら、パーフェクトボーナス5000点がもらえるんだよね。

麻衣　ボーナスステージでは、障害物をパンチやキックでかわせばいいんだけど、タイミングがちょっと難しいわね。『LEE』の向きも変えてやらなきゃいけないし。

健　とにかく迫力はスゴいね。慣れちゃえばいいんだけど。

　ただ、敵の種類に変化がないってのが、ちょっと不満。

麻衣　背景も全然変わらないのよね。だんだん建物の奥に入っていって誰かを助けるとか、宝を奪い返すとか、そんなストーリー性があっても良かったかもネ。

ストーリー

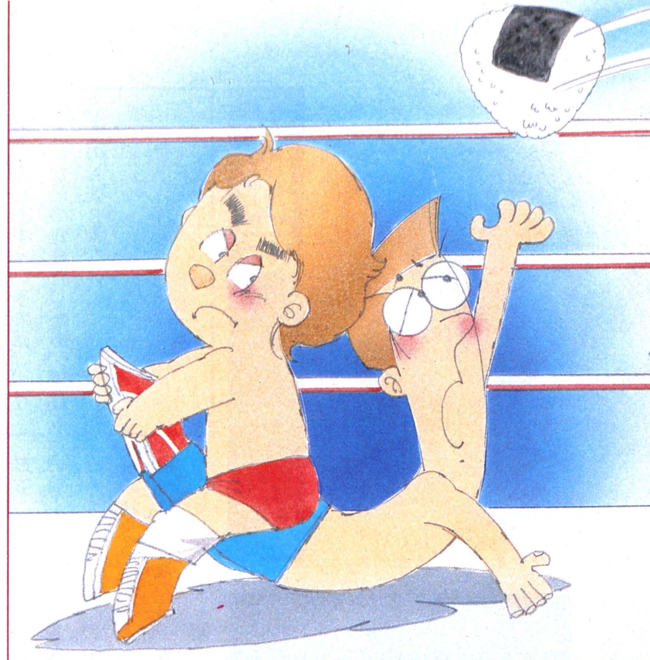
エキゾチック・ムード満点の、とあるチャイナ・ハウス。あなたは、理由あって、ここにいるカンフーの達人たちを倒さねばならない。彼らはさまざまな武器を持ち、次から次へと現れてくる。油断はできない。

　あなたは、『LEE』を操り、達人たちに立ち向かうのだ。跳び、蹴り、再び跳び……。あなたと『LEE』は一心同体となり、ただひたすら闘い続けるのみ！

価格　ROM……………4800円

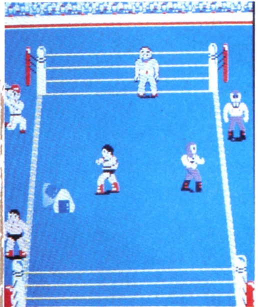
いくつ知ってる？ 邪道「コマンド探し」にも挑戦!?

おおっと！ 敵味方入り乱れて……

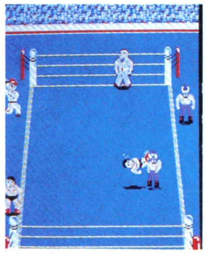


リングの上は大さわぎ

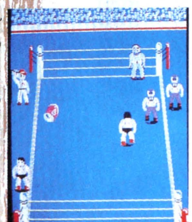
日本ソフトバンク



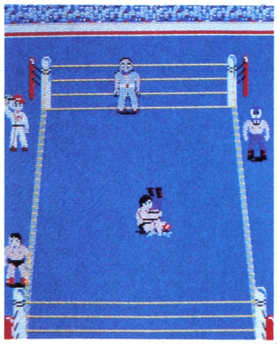
怪物オムスビでパワーアップだ



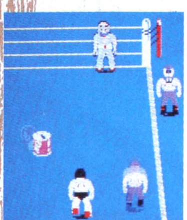
決まった、エンズイギリ！



見てのとおり空き缶。飲むんじゃない、逃げるんだ！



殺人技パイルドライバーでクラッシュをカウントにもちこめ！



並みのゲームじゃない！

健　2対2の激突タッグマッチ！　それも2分間1本勝負だから、かなり急いでキーをたたかなきゃいけないんだけれど、すごく操作しやすいので助かっちゃうよ。FMのキーはリアルタイムには向かないって言われてるはずなのに、それをカバーしてるね、お見事！

麻衣　私、プロレスのことは詳しくないんだけど……。敵役のクラッシュブラザーズの憎たらしさは最高ね。カウントをとるときのレフェリーもひょうきんだし、TVカメラとレフェリーがレスラーに合わせて動くところなんか、良くできてると思うわ。

音もいいんじゃない。面が進むごとにいろんな曲が次々に流れるし、効果音もゴキゲンよ。

英之　技の種類やキーボードの使いかたも、親切に教えてくれるしね。うーん、98点！

健　100点満点じゃないのか？

英之　2分という時間が、ちょっと短いような気がするんだ。それから、1本勝負なのも困るんだ。慣れないうちは、あっという間に負けてしまうからね。

激闘!!　必勝テクニックはあるか？

健　誰でも使えて必ず勝つ、なんて秘訣はないけど、知っていれば5面あたりまでは大丈夫っていうテクニックはあるんだ。

まず、組み合ったとたんにバックの音の速さが変わったら、すぐ逃げること。それも斜め方向に動くことだよ。そうじゃないと、もろに相手の技をくらってしまう。

英之　キーボードをむやみに押さないことも大切。ただし、大技を選択するときは別。愚図々々していると敵に攻撃権が移っちゃうんだ。技は9種類あって、ブレイクキーを押しながら、使いたい技が表示されたところでテンキーの0を押して決定！　ここだけはせいいっぱい急いでプレイしなきゃ。

麻衣　隠しコマンドがあるとか？

健　麻衣にこっそり教えよう。

[redacted]＋Kは乱入、ウエスタンラリアートをやられたときにヘッドロックで返すには[redacted]＋H。ジャーマンスープレックスをブレンバスターで返すときには、[redacted]＋Gを使うんだ。

ほかにもたくさんあるんだけど、気長にコーヒーでも飲みながらいろいろ試してみればいいよ。でも、それほど乱発しなくても十分やっていけるハズだぜ。

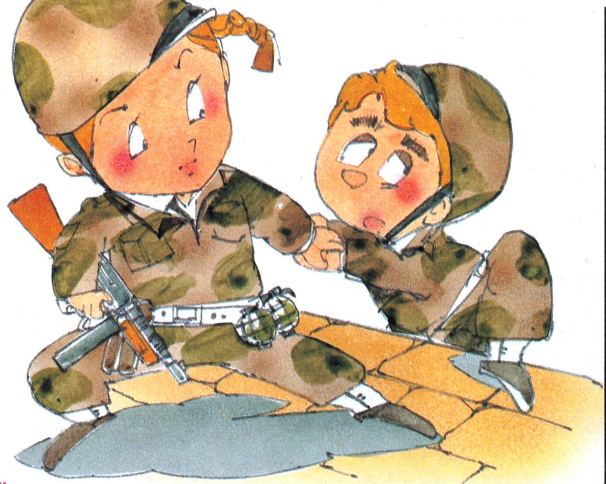
英之　麻衣にだけコソコソ教えてずるいぞ。ま、いいや。僕は飛んでくるオニギリを食べて得点をふやすことに専念しよう。でも、場外から投げ込まれる空き缶にぶつからないように注意しなくちゃね。

ストーリー

本日のメーン・イベント!!　さあ、我らがヒーロー、ジャンボブラザーズの登場です。今日の対戦相手は覆面レスラーのクラッシュブラザーズ。両者がっちりと組み合った、先制攻撃はクラッシュか、ウエスタンジャブの連発！　さらにボディスラムもかかった。おーっと、ここでジャンボブラザーズの反撃!!

……対戦時間は約2分間。それ以前に相手をフォールしないと時間切れになってしまう。

価格　T……………3200円



大脱走

キャリーラボ

ストーリー

隊長である私は、捕虜としてつかまっている5人の部下を救出すべく、単身、敵の捕虜収容所に乗り込んだ。ところが、部下たちはそろいもそろってドジな奴ばかりなのだ。まったく……、せっかく牢から出してやっても、勝手にフラフラと動き回ってしまう。この馬鹿者どもをうまく統率して、出口まで連れ出すというのは、こりややなかなかの難業だ。ああ、隊長やるのも楽じゃない……。

価格
T……………………4200円
3.5D…………………6800円
5D……………………6400円

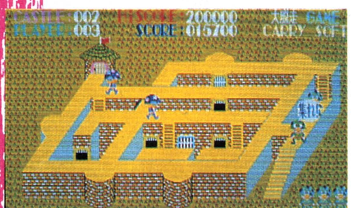
ドジな部下には手を焼かされるぜ

死角でキック、"集まれ""散れ"は有効に使おう

第1面から技術を駆使せよ！

麻衣　まず1面、城に入ってすぐのシーンね。2～3人の見張りがうろついてて、その中の1人が牢屋の鍵を持ってるの。それを奪うのが救出作戦の第一歩なのね。鉄砲や手りゅう弾を使うなとは言わないけど、あまり乱発しないほうがいいわ。数に限りがあるから。

半円形の踊り場が、じつは見張りの死角。そこに隠れていて、見張りが横を通ったときにキックすれば、確実に倒せるわ。





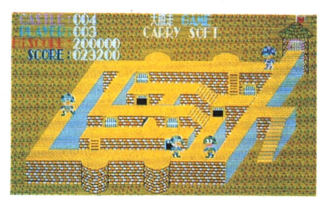
英之　鍵を奪ったら、次は牢屋の扉を開けて回るんだ。だけどせっかく助け出してやっても、世話のやけるこの部下たちは、ある程度隊長から離れると、勝手に動き出してしまうんだよね。

そこでコマンドを使う。"集まれ"コマンドは、隊長の視界にいる部下をすべて、隊長の方向に向かせることができる。これを使って、変な方向へふらついていく部下を、方向転換させることができるよ。でも、あまり離れ過ぎると、その命令すら届かなくなるからね。再びつかまったら、今度は独房行きだよ。

健　独房は鍵じゃ開けられない。このときのために、手りゅう弾を残しとかなきゃいけないってわけさ。手りゅう弾の使いかたにも慣れといたほうがいいね。

捕虜をつかまえてるときの見張りは、無抵抗なんだ。

つまり、隊長を見つけても攻撃せず、逃げようとする。そこで、わざと部下をつかまえさせて、逃げてく見張りを背後からキックするのも、快感だぜ。



続々登場の兵器は一見の価値あり

英之　敵を倒したとき、武器を落としていくことがあるんだ。これは拾うとトクするよ。そのうち、速く走ることができるブーツや、接近戦に有効な剣が出てくるはずなんだ。ブーツはそれほど有利なものじゃないかも知れないけど、一度は出してみるといいよ。秘密兵器starなんてのも出てくるんだ。

麻衣　面が進むと、どうしてもパーフェクトな救助をあきらめなきゃいけなくなっちゃうわね。

画面はいい感じ。ただ、続いてる道ととぎれている道を、もっとはっきり区別してもらいたかったな。

「スティーブ、大丈夫か？　疑がって悪かった。信じてりゃ、もっと機敏に動けたのに」

「敵をあざむくにはまず味方から、と言うだろう。気にするな。ドクター・Kは、世界の有力国を脅迫したんだ。防衛システムに手を出してね」

ふたりは背後を眺めた。間一髪、逃げ出すことができたのだった。

「ドクター・Kは消えたな」

「ああ、しかし奴のことだ。死んじゃいないだろう。爆発より早く、脱出しているはずだ。賢いやつだ」

スティーブは舌打ちした。

「あ、それはそうと、東京のことが心配だ。健君たちが危険な目に合ってるかも知れない」

「心配ないよ。ちゃんと上官に頼んどいた。そうそう、それから、この間手紙をくれたろう。あの返事は、上官が気をきかせて出しといてくれたんだ」

「そうだったのか、筆跡が違うので気になってたよ。それにしても、お前がCIAで働いてるとはね」

一台のジープが、ふたりを迎えに走ってきた。

「スティーブも東京に寄って、あの少年たちに会っていってくれよ、喜ぶぞ。みんな、ほんとに目が輝いてハツラツとしてるんだ」

3人の顔が次々に浮かんだ。

太陽は、空のより高いところからジープに照りつけてくる……。

構成／スピカ　協力／KAZ・Moto・佐藤元昭・木村信行・姉川信太郎・有岡治

テレホビーレビュー

うちに秘めた"闘魂(とうこん)"の血が騒ぐ!　(セガ)

チャンピオンプロレス

機種　SG―1000・SC―3000シリーズ／価格 4300円　桜井　博道

ジャイアント馬場やアントニオ猪木はもう全盛期を過ぎて、今やジャンボ鶴田、長州力の時代。ますます興味深いプロレス界だ。

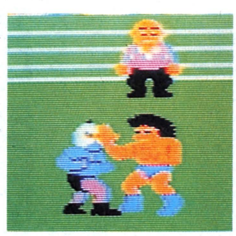
ところでこの『チャンピオンプロレス』、登場するレスラーは2人。使える技(わざ)はチョップ、キック、ドロップキック、パイルドライバー、ソバット、ワンハンドバックブリーカーの計6種類。リングは広いけど実際動ける範囲は前後に限られて、まるでフェンシングの試合をやっているみたい——ああ! ボクは自由にリング上を動きたいっ!!

ちなみに技をかけようにも、一直線上に2人のレスラーが向かい合ってしまうので、これがやたら難しい。ボサッと相手の動きを見ているだけじゃ、アッという間にノされてしまうぞ。

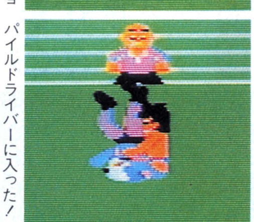
距離とタイミングの2つがポイント

ゴングが鳴って、いざ試合開始。ガンガン攻めまくるぞ! 「さーて、どの技に……」なんて考えこまないでくれよ(実際、考えこむほど技はない。6種というのはとても悲しい)。チョップとキックは、いくら入れてもほとんどダメージがない。逆にスキをつかれて相手はどんどん大技で攻めてくる。多用は無用だ。

勝つためのポイント、それは相手との距離とタイミング。大技をうまくかけるには距離を上手にとらなければならない。2つの要素がうまくかみ合えば満足、満足。だから、逆に相手の技から逃げたい場合は距離をとることだ。



ジャイアント馬場ゆずりのチョップが炸裂!



パイルドライバーに入った! 敵の体力は赤信号だ



顔面にドロップキックが決まった

とはいっても、さがってばかりでロープを背にして闘っていると劣勢(れっせい)のときの反撃ができないから悪しからず。そんなときはジャンプしたり、しゃがんだり、フェイントをかけて技をかけるチャンスをうかがうことだね。

画面下を見ると、最初は"パワーメーター"がブルーになっている。技を数回連続してかけられたりすると、みるみるうちにパワーダウンして、色はイエローからレッドと変わっていく。レッドになったら危険信号。ここで大技を喰らうとダウンしたまま2度と立ち上がれず、レフリーのカウント3(スリー)がはいってキミの負けだ。

相手に2本先取されるか、時間切れで1本取られているとゲームオーバー。ちなみに制限時間は1本につき6分間、けっこう余裕あるよね。だけど引き分けでもゲームオーバーになるから、どうせやるなら当たって砕(くだ)けろの精神で、勇気ある敗退をボクはキミに望みたいね。



さぁ、残り時間も1分を切った。ワンハンドバックブリーカーでこの勝負いただき!

音楽のないプロレスなんて……悲しい!

ランクCから始まって、ワールドチャンピオンまでの計5ステージ。ワールドチャンピオンはさすがに強い! しゃがんだり、ジャンプしたり、これを多用しないと絶対勝てない。技をかけてくる早さときたら、もうスーパーボール並み!? 思わず熱くなる。ここにBGMがあったら……。

——そう! BGMがないんだ。現代のプロレスは、もはや音楽とは切っても切れない仲。やっぱりビシッ、ドスッ、バタッだけじゃ悲しいね。『スカイハイ』みたいな、なんて言わないから……。



カウントが……「ワン、ツー……!」



大宇宙に浮かぶゼクトロンの前衛要塞都市。感動のスタートシーンだ。最初の城壁を越えて侵入！

擬似3Dに惑わされたら負けさ(セガ)

ザクソン

機種　SG—1000・SC—3000シリーズ／価格 4300円　久美子お姉さん

宇宙に繰り広げられる7つの戦い

さて、キミは『ザクソン』に乗り、大宇宙に浮かぶ敵の要塞の奥深くまでもぐり込み、敵指令部を目指さなければなりません。要塞では地対空ミサイル、そこここにある砲台、巨大な城壁、その城壁にはりめぐらされたバリヤー、戦闘機『スライダー』などがキミの『ザクソン』をはばもうと、あの手この手で攻撃してきます。そして、もし無事にこれを通り抜けても、最後に黒い巨大な最終人工頭脳兵器、その名も『ゼクトロン』が待ち受けています。この難関を撃破すれば1ラウンド終わり。

1ラウンドは7つのセクションに分かれていますので、各セクションで詳しく見ていくことにしましょうか。

画面を斜めに使った3D、BGMも○

と、その前にひと言。画面に驚いてください！　私はアップル版で初めてこの『ザクソン』を見たとき、とっても感動したんです。なんたってこの斜めの、角度を利用した要塞。画面を斜めに使うなんて新鮮！　と。すべて立体的で、それは現在の優れた3Dに比べると、なんかとっても稚拙なんだけど嬉しくなってしまうんですね。

もちろんセガ版もこのまま。思わず「やったぁ！」です。この表現方法を〝擬似3D画面〟といいます。（別に珍しくありませんけど、難しく書いてみるとスゴそうでいいでしょう？）

スタートがもう、思いっきり擬似3Dなんです。要塞に初めに乗りこんで行くときなんか、ホント気分は最高！

それからもうひとつ、BGM。ゲームをしているときって、BGMに好きな曲かける人は多いと思うけど、この『ザクソン』をやるときはそれをポーズ（一時停止）してください。いえ、ずーっとでなくてもいいんです、初めだけで。最初のこの音楽を聞くだけで、キミはこのゲームのとりこになるでしょう。

擬似3Dの罠に注意せよ！ —1・第1宇宙都市—

『ザクソン』の高度を上げて、まず城壁を越えて敵要塞突入です。越えたあとは高度をめいっぱい下げて、『ザクソン』のミラクル弾を発射！　狙いは砲台、迎撃ミサイル発射口とオイルタンクです。砲台は向きを変えてはザクソンに砲弾を浴びせ、ミサイル発射口からは、垂直にミサイルが飛んできます。高く飛んでいるぶんには砲弾を浴びる心配はありませんが攻撃も不可能で、なおかつ前方からホーミングミサイル（しつこく追いかけてきます）も飛んできます。ミサイル発射口の真上を通過するのもいただけません。

そしてタンク、これはぜひ！　ザクソンの燃料が増えます。空中戦での消費が激しいだけに、ここでしっかり増やしておくことをお勧めします。

このセクションでの注意は、低空飛行中の障害物、つまり城壁と基地（建物）です。壁が迫る前にザクソンの高度を上げ、障害物の多い地点は避けて通りましょう。

高度を知る目安には、画面左の高度計のほかに、ミラクル弾を撃つというのもテです。弾が壁の上を通過すれば、高さ・位置ともにOKということですから。擬似3Dの罠にひっかかり、位置がつかめなくなったときもこのテは有効です。また初めは、ザクソンに目がいきがちですが、その影を見ることが実は大切なんです。影が砲台やサイロ、壁からの正しい距離と位置を知る手がかりになるのですから。



ミサイル発射口上空はとても危険、オイルタンク爆破後は素直にワキへそれよう（第1宇宙都市）



ザクソンの目の前にあるのがオイルタンク、前方にホーミング・ミサイルと砲台が見える（第1宇宙都市）

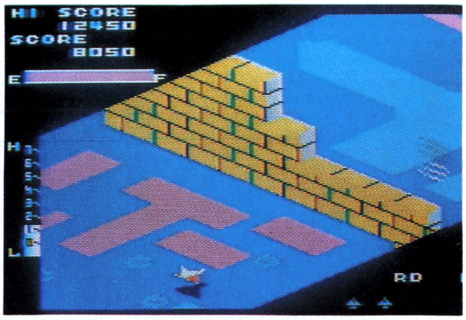
逃げるが勝ち？ —2・宇宙空間—

ここでは『スライダー』がバシバシ向かってきます。その色によって高度が表されているので、ザクソンと同じ色のスライダーに要注意。ザクソンのミラクル弾の照準が合うと〝F〟のマークが画面上に出ますが、そのときはつまり、スライダーからも狙われやすいわけです。——ちなみにお姉さんは、ビシバシミラクル砲を浴びせながら逃げ回りました。

で、逃げてばかりでは、当然燃料が必要です。エネルギー衛星『サテラ』を素早く爆破してください。補給できます。



スライダーに照準が合った！〝F〟マークがザクソンの真上に現れる（宇宙空間）



城壁の上に波状のバリヤー網が張られている。ミラクル弾を撃って通過可能を確かめよう（第2宇宙都市）

バリヤー網に要注意 ―3・第2宇宙都市―

注意するのはセクション1と同じです。これ以降の都市戦も徐々に難しくなるとはいえ、基本は一緒なのです。

では何が難しくなるかといいますと、城壁にバリヤーがはり巡らされてしまうのです。でも、高度3で右に寄せれば通過可能のはず。これを確かめるのにもミラクル弾を利用して、それが通過すればザクソンもOKというわけです。



前方にエネルギー衛星サテラ発見！　貴重なエネルギー源だ（宇宙空間）



UFO"ノーン"登場。現れては消え……無傷で通過するのはキツイ！（超宇宙空間）

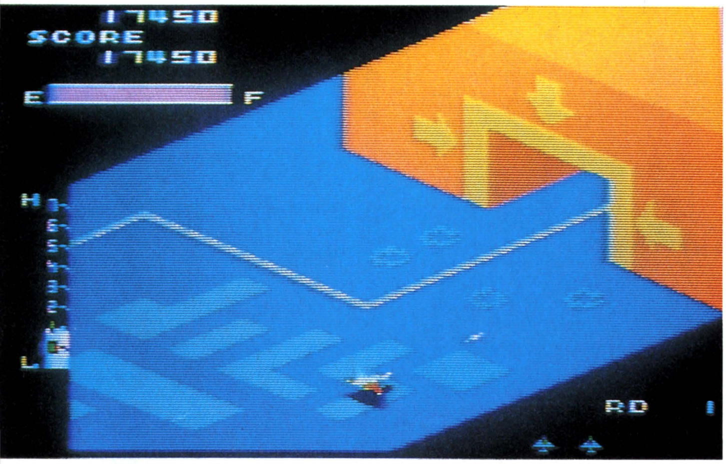
メチャクチャUFO ―4・超宇宙空間―

なんといっても「ムッ！」とするのは、ここで現れるUFO『ノーン』。

ピコピコと、あのモグラたたきのモグラのように現れては消え、また別の場所に現れては消え……。これも狙いを定めてなんて言ってられません。お姉さんはここでかなり苦戦しましたが、ノーミスでクリアできる人は、はっきりいって運がいいんです。

城壁の数にア然……… ―5・第3宇宙都市―

「なんなんだーっ！」の一言がつい出てしまうはず。壁の数が多いだけならいざ知らず、交互に入り組んでいてオイルタンクを爆破するのもままならず……。ボーッとして再度挑戦したらうまくいったんで、これはもしかしたら"壁に四苦八苦した者の負け"セクションなのでは？　なんて。でもここで燃料補給を忘れていると、次のセクションはぜーったいクリアできません。（お姉さんには無理だった、としておきます）



第3宇宙都市を過ぎると宇宙トンネルの入り口が見えてくる（第3宇宙都市）

不気味に美しい？ ―6・宇宙トンネル―

矢印の示す穴の方へ進むと、そこはまっ暗闇のトンネルの中。敵はまたもスライダー。暗闇らしく外形だけが見えるようになっていて、ちょっと見ただけではただの三角形。ところがこれがかえって効果的でとてもキレイ！――なんて言ってる場合ではありません。この向こうには最後の砦が控えているのです。



トンネル内ではスライダーの外形が光って見える。いま一番低い位置にあるスライダーに向けてミラクル弾を発射！（宇宙トンネル）

『ゼクトロン』現る！ ―7・中枢宇宙都市―

トンネルを抜けると、そこは中枢宇宙都市だった――ここにあの最終人工頭脳兵器『ゼクトロン』が待ちうけているのです。

ゼクトロンの発射するホーミング・ミサイルは、これまでの宇宙都市のとは違って1000点！　でも、これはパッと出てこないうちにミラクル弾を打ちこむのがテです。うまい人はザクソンの目の前で破壊しよう！などと考えがちですが、やっぱり生まれたてのほうがベターです。逃げるのもひと苦労なのです。

お姉さんがやったかぎりでは、ゼクトロンはいくら攻撃されてもやられない、つくりごとのような(?)キャラクターだからです。ではどうするか？――ホーミング・ミサイルです。これっきゃない！　ホーミング・ミサイルに15個ミラクル弾が命中するとミサイルとともにゼクトロンも大爆発を起こし、ここにめでたく1ラウンド終了となるわけです。



まっ黒で不気味なゼクトロン。これで1ラウンド終了だ。ザクソンは20000点で1機増える（中枢宇宙都市）

胸を張って言おう、ザクソン万歳！

淡々と書きましたが、本当のところはかなり興奮して「ウッソー、ウッソー！」と我ながら信じられないほど。ここまで来るにはかなりの練習と助け（これがほとんどという説も……）が必要だったのです。

「セガのソフトはイマイチ……」などと言われていますが、そーゆー人には胸を張って「ザクソン知らないね!?」と大きい態度に出てやりましょう。「アップルに比べたら操作性は悪いし……」などと知ったふうなことを言う人には、「高けりゃ当たり前！」くらい意味のない強い態度で負かしてやりましょう。今後に期待いっぱい！ですね。



U.S.A.からパズルゲーム到来！（エポック）

バルダーダッシュ

機種　スーパーカセットビジョン／価格　4500円　中村　龍彦

ほら穴でダイヤ探しも楽じゃない

ロックフォードは、ほら穴の中でダイヤモンド探しに大忙し。制限時間内に決まった数のダイヤモンドを集めて脱出口へたどりつかなければ！　もちろん脱出口はダイヤの数がそろわなければふさがったまま。

そう、泣いてもわめいても、やるっきゃない！——というアメリカでの超人気ゲームが、ついにテレホビーゲームに登場だ。

さっそくロックフォードになりきってチャレンジ……の前に基本的な注意をしておこうか。

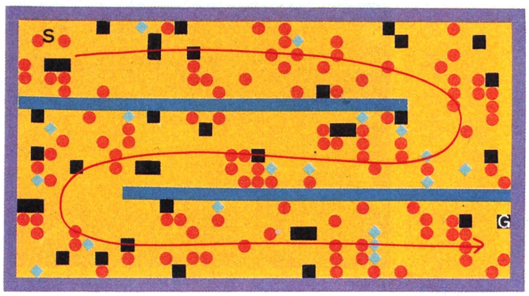
まずロックフォードをむやみに動かさないこと。ヘタに動けば大岩が落ちてきて押し潰されてしまうからね。それからファイヤーフライやバタフライ。これらに触れるとロックフォードは死んでしまうけど、使いようによっては役に立ったりもするので、ゲームに入る前にキャラクター表（**表1参照**）をよく見ておこう。

そしてダイヤモンド。これもただ集めるだけではだめ。あの手この手で作り出さなければ、決められた数に手が届かないなんてこともあるから、これも**表1**をよく見てほしい。

多彩な16面にどっぷり浸ろう

さて、各シーンごとに見ていこうか。制限時間のほうもなかなか厳しいから要領よくやってくれ。

シーン1（図参照）



進み方は矢印の方向でカンタン！

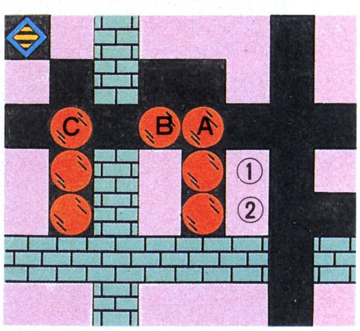
画面左上のスタート（図ではS で示した）から右下のゴール（図ではG）まで、道は一方通行だ。制限時間もたっぷりあるし、この面は楽勝のはず。18個あるダイヤのなかから12個集めればいいので、ここではロックフォードの動かし方の規則——どうすれば岩が落ちないか、逆にどう動かせば役に立つかなどなど——をじっくり覚えるための練習を重ねよう。

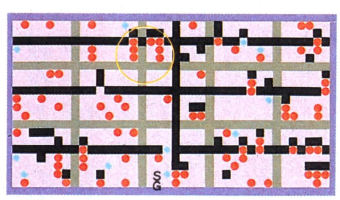
シーン2（図参照）

通路が縦横に走っている。初めはダイヤモンド探しのために、落ちついて見て回るようにね。急がば回れ！　だ。とはいえ、端のほら穴まで行ってダイヤモンドがなかったら腹が立つけどね（じつは中段のほら穴には1個しかない）。

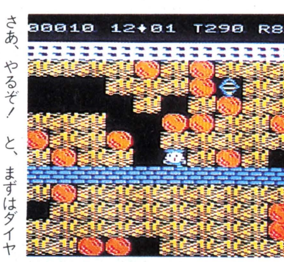
上段では岩の動かし方にちょっとテクが必要になる。その部分を〈拡大図〉で示したので注目してほしい。右へ行くときは通路上の岩を動かせばいい（マジック・テイクボタンを押しながらジョイスティックを倒せば、岩は動く）けれど、左への通路上には岩が2個デンと座っていて、動きそうもない。こんなときは岩の右側の土をごっそり取れば、岩は見事に崩れ去ってくれるというわけだ。

なお、右下のほら穴にはファイヤーフライがひそんでいるけれど「さわらぬ神に…」の言葉どおり、何もしない方がいいね。ファイヤーフライを誘い込んで岩を落とし、壁もろともつぶしてしまう（こういうやり方は12面などで使う）というテはあるけど、ここではそんな苦労はしなくてすむんだし。





〈拡大図〉①→②の順で掘ると岩Aが落ちてくるので、②→①と掘って上へ逃げると、岩A・Bが落ちて道ができる（①を掘ってから移動しないでマジック・テイクボタンを使って②を掘り、上へ逃げてもよい）。次に岩Cを左へ動かせば、ダイヤはロックのもの！



さあ、やるぞ！と、まずはダイヤを1個。そして……12個のところ3 4個多めにとってゴール



シーン3（図参照）

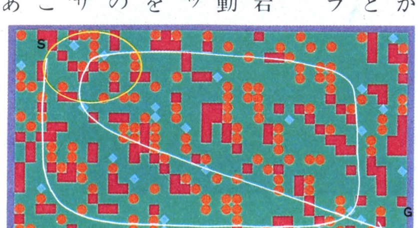
迷路がぐっと複雑になったぞ。中途半端な動かし方をすると岩がガラガラ落ちてくる。といっても岩をまったく動かさずにロックフォードを移動させるのは至難のワザだから、ここはまず下にあるダイヤモンドを集めた方がいいだろう。

画面左上をスタートしたら迷路を大きく左回りするように通るのが楽なようだぞ。

というのは、画面左上（スタート地点の

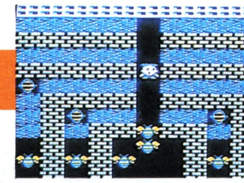


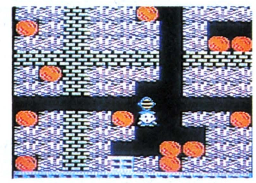
〈拡大図〉岩A・Bを落としておいて、岩C・D・Eの右側を掘ると岩が落ちてダイヤが取れる。十分に岩を崩しておかないと閉じ込められることもあるので注意



反時計まわりで進むとラク

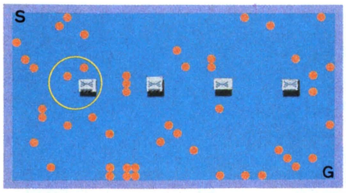
すぐ右）にあるダイヤモンドを拾うのがなかなか難しいので、最後に残しておきたいから。
このダイヤモンド、取ったと思ったらロックフォードが閉じ込められていた、という悲劇もよく起こるので、予め周囲の岩を十分すぎるくらいに崩しておくことをお勧めする。画面上のダイヤは24個あるけど、これを全部集めなければいけないのでなかなか苦しいと思うよ。

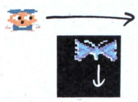

ファイヤーフライに触れずにこの2つのダイヤルをとるには？


シーン2のスタート直後、マップの下段中央のほら穴の中

シーン4（図参照）

ダイヤモンドがないのに36個も集めなければならない。じつはここでやっとバタフライに岩を落として、ダイヤモンドを作るというワザを使えるわけ。
落とし方にもコツがある。ロックフォードがバタフライに接触すれば、これまでの苦労も水の泡。**表1**にもあるように、バタフライの動き方は決まっている。そこをうまく利用しよう。バタフライのいる空間(黒)の左上に岩を運んできて（ナニ!? 岩の動かし方を知らない？ そーゆー人は、この面をやる資格はない！）、バタフライが空間の右上に来た瞬間に岩を落とせばOK。ナント、ダイヤが9個できてしまう。同じ要領で全部のバタフライをやっつけよう。



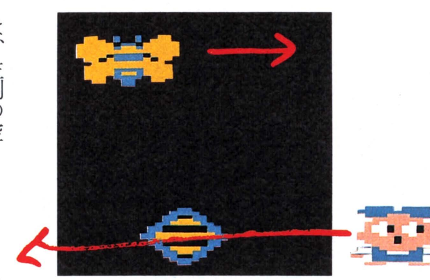

〈拡大図〉バタフライのいる空間（黒）の左側上部へ岩をもってくる。バタフライが右上端に動いた瞬間に駆け抜けると、ダイヤ9個に変わる！

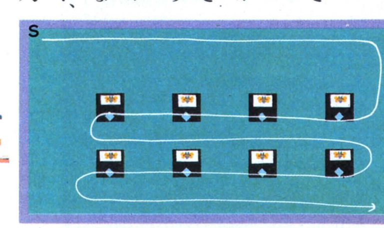
シーン5（図参照）

再びファイヤーフライの登場。さてダイヤモンドは、と探すと、なんとファイヤーフライのいる空間の中にあるではないか!! こんなことではできないぞ、と思ったキミは失格。
ダイヤがあるなら取りにゆくまで、というわけでファイヤーフライの動きをじっと観察すると、右回りに飛んでいる。タイミングとしては、ファイヤーフライが空間の左下スミに来た瞬間に、空間の下1段を右から左に一気に突っ切ってダイヤモンドをいただいてしまおう（「ゲリラ作戦」とボクは呼んでいる）。
このほかに、ダイヤの真下に来て、マジック・テイクボタンを使ってロックフォードを移動させずにダイヤモンドを拾うやり方もあるけど、ボクは時間のかからない「ゲリラ作戦」の方が好きだ。
それから、わざわざほら穴の右から始めなくても…、という人は、左側の空間から左から右に突っ走って攻めてみてもいいけど、ボクは保障しないよ。ファイヤーフライの動きと同じに動くのが一番安全。どーしてもチャレンジしたい人はやってみよう。
この面のダイヤは1個30点でなかなか大きいから、4個で脱出口は開くけど8個全部拾いたい。あとは追手を振り切って逃げるだけ。まごまごしてないかぎり、ファイヤーフライがロックの掘った道を追いかけて追いつくということはないからね。この面はシーン3と同じく脱出口がわかりづらいけど、画面右下にある。



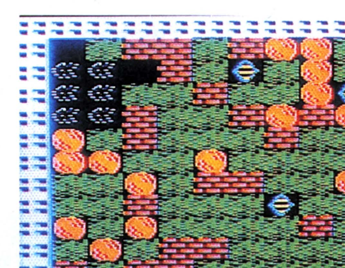
ファイヤーフライは壁に対して右方向の軌道。早く逃げないと死んじゃうぞ


一気に駆け抜ける。タイミングに注意！
ファイヤーフライが左下のスミに来た瞬間にGO!!



1度やったらやめられない！

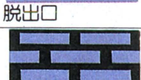
シーンは全部で16、この先も感動的な面が山ほどあるんだけど、現物を見てのお楽しみ♡（シーン10なんてイライラするけど、シーン9や13はきっと感涙にむせぶと思うよ）。
ともかくアチラの人間の考えることはスゴイ。画面もとても練れているし、岩の落ち方もリアルだし、ロックフォードがあたりを見回して（目が動くんだ）キョトンとするところなんか笑ってしまう。
ジョイスティックの鈍いのがちょっと気になったけどね。何はともあれ、1度始めたらやめられなくなること請け合い！


左上はじで、たった今ロックフォードが成仏しました



シーン4の最初（左端）のバタフライ。このままでは失敗必至なので1回もどって拡大図に示した位置から走り抜けよう

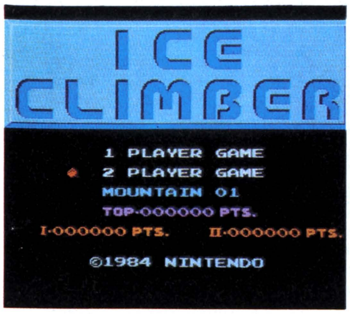
表1

キャラクター名	特徴
 ロックフォード	別名"穴掘りロック"。年齢・経歴不明。この穴掘りのうまさは玄人はだし、以前は墓掘り人足か、土建屋さんだったに違いない。
 大岩(バルダーダッシュ)	支えがないと落ちてロックを潰すことも。落とすときは逃げ道が必要だね。アメーバの進行をストップできるので、うまく利用すればありがたいもんだ。
 ダイヤモンド	女の子……イエ、ロックも大好きな宝物。岩と同じで、ヘタをするとロックを押し潰すのでアセらず慎重に掘ろう。あー、こんなにゴロゴロあったらな……イエ、ひとり言。
 ファイヤーフライ	岩の落下にぶつかると爆発！ 動くパターンは決まっていて、壁に対して右へ。ロックは触れると死ぬので、動きをよんで行動しよう。近づいてきたら岩を落として逃げろ！
 バタフライ	アメーバと岩の落下に遭遇するとダイヤに変わる不思議な蝶。ダイヤが見つからないときは、こいつをダイヤに変えてしまおう。いやー、世界の7不思議より話題になりそう。
 アメーバ	岩で囲むとダイヤに変わるけど、放っておくとどんどん大きくなって岩になってしまう。早期発見、早期包囲が望ましい。
 脱出口	ダイヤを決まった数だけとると現れるけどそれまでは隠れたまま。でも、現れてもグータラしてるとすぐふさがってしまうので、ダイヤを取る順番をメチャクチャにすると大変。
 魔法の壁	普通の壁と違うところは、ある一定時間のうちに落下した岩が通過するとダイヤになってしまうってこと。邪道だけど"魔法の壁捜し"もマニアには欠かせないね。

山・岩・氷の壁が眼前に迫る！（任天堂）

アイスクライマー

機種　ファミリーコンピュータ／価格　4500円　桜野　山道



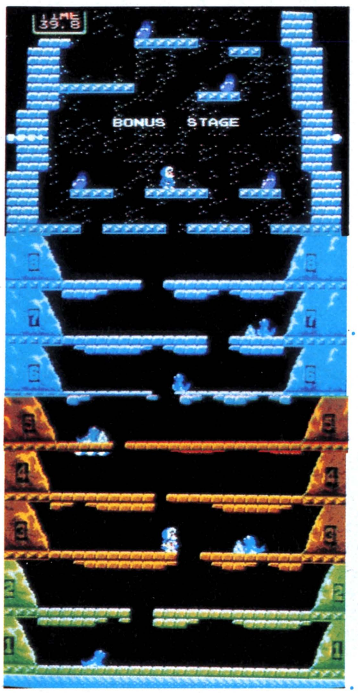
そこに山があるから と気取ってみよう

マリオブラザーズをやった経験のある人なら、すんなりとその要領はのみこめるはず。助走してジャンプ、上のフロアへ――。この繰り返しで氷山の頂上まで登り、上空を旋回するコンドルにジャンプしてしがみつけば1ステージをクリア。ステージは全部で32種類。

なんだ、かんたんそーじゃないか。と、マリオに手慣れていたうえに、登山も趣味のひとつとあって、わりと自信あったんだけど、想像と実際やってみるのとでは大違い。本当の山より肩がコリコリ……。

天井の壁面が閉ざされていて上がれる路がない。と思えば、上はガランとあいているけど、ジャンプしただけじゃ、とても届きそうにない距離だったりする。

さて、どうしようか？　まず閉ざされていたら壁面（天井）めがけてジャンプ、フロアを切り崩して穴を開けたあと、そのすきまへジャンプして登る。逆に頭上ががランとしていたら雲（このようにジャンプしても上に届かない距離の場面には必ず右から左、左から右へと流れている雲がある）を利用しよう。



つまりジャンプで雲に乗り、上のフロア（足場）へ近づき、さらにジャンプ。とはいっても雲はつねに動いているから、上の壁面を崩して穴をあけるチャンスはほんのわずかの間。だからなるべく画面すみで雲に飛び乗ることを心がけよう。雲がそのまま画面すみに消えるまでキミは雲の上でガンガンジャンプして、登るための穴を崩さなければ。ガッツ！

雲をうまく使えるか否かで上達のスピードに大きな差がでるからコツをはやくつかむことだね。「そこに山があるから登る」といった登山家よろしく、登りつめるしかない！

遭難しないために計画はぬかりなく

32種類の画面に施された壁、柱、フロアが、前で説明した要領で全部崩せると思ったら大まちがい。なかには絶対崩せない部分もある。

たとえば、なにも知らないで調子よく登っていく。はたと気づくと左右は柱、上のフロアは崩せるスペースがほとんどない。こうなったら1度下に降り、登るパターンを変える必要あり。なにせ32種類のステージ（内容はレベルアップする）があるので、そのつど登るパターンを頭に描き、計画的に進むことがベターだ。行きあたりばったりの登山じゃ、すぐに遭難してしまうぞ。

5面以降、必ず1カ所、もしくは数カ所で足場が凍結し→ていてやたら足元が不安定な場所がある。さらに、表層雪崩のつもりなのか、ベルトコンベア(?)のような足場もあって、じっとしているとどんどん流されてしまう。凍結した足場は青白く、いかにも滑りそうな色をしているのですぐわかる。ベルトコンベアのフロアも斜線で区別されているので、注意すればなんとかなる。道程は辛く厳しいんだ。


雲に乗って5Fにチャレンジ！


ジャンプ!!　足場作りに必死のクライマー

氷壁に棲むユニークな生きものたち

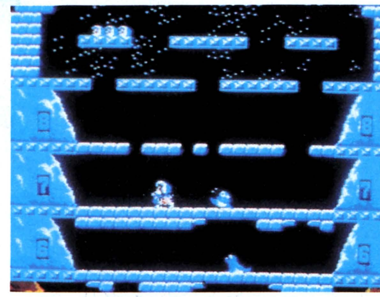
登場キャラクターをいくつか紹介しよう。まずペンギンもどきの"トッピー"。キミがフロアにあけた穴を埋めにコソコソと画面すみから出てきて邪魔をする。苦労して崩した穴もトッピーのしわざでもとどおり。しかし、よく考えてみるとトッピーを逆にうまく利用して、敵を味方にひきいれてし

まうことができる。

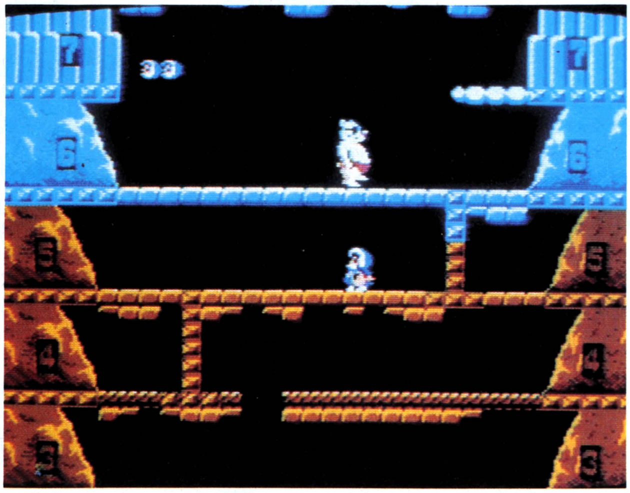
つまり――キミは穴をあけ上へ上へとジャンプしながら登る。だけど、また何かの拍子で自分の崩した穴から落ちてしまう危険性があることを忘れてはいけない。登山にはいつも危険がつきまとう。その危険な穴をトッピーが埋めてくれるというのは好都合だね。

そして"ニットピッカー"。フラリと舞いおりてきてキミにつきまとう鳥だ。トッピーとニットピッカーは、コントローラのBボタンでハンマーを振りおろして退治できるから、さほど手ごわくない。初めのうちは狭い足場や、雲の上で遭遇するとアセるけどね。

続いて"ホワイトベア(熊なのになぜか2本足で歩く)"。こいつはフロアを揺さぶり、キミを滑り落とそうとするだけで触れても死ぬことはない。狭い足場にうずくまっているときは覚悟を決めてしまえ! 足場が広ければ気にせず一目散に逃げまくろう。



泣きながら退散するトッピー



垂直に切り立った岩壁。敵キャラは通過できるが、クライマーは画面両端まで行って回るしかない。4Fの足場はベルトコンベア状態だ。

登山にボーナスなんて甘えは無用!?

頂上にたどりついて1ステージクリアだけど、その前に試練のボーナスステージ。段差、落差のある狭い足場が点々と頭上にある。足場の上にあるフルーツや野菜はボーナス点になるけど、目的はあくまで頂上だからね。山は無欲でなければ登れないのさっ。

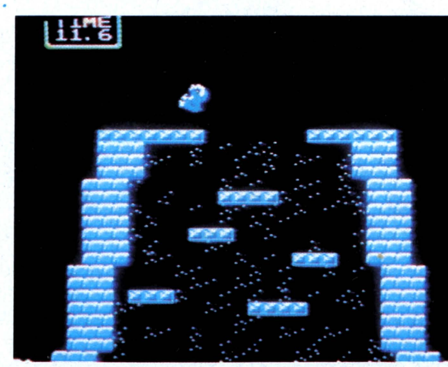
欲をはって勢いつけてとりにいくと滑り落ちる危険大、あまり気にとめないことだ。足場に落差のあるときは、たとえそこが狭かろうと助走してジャンプしなければ登れない。

もちろん極端に落差のある個所には、前で説明した雲が流れているから、慎重に飛び移ることだ。

ここにはキミを邪魔するトッピーはもういない。でも一度でもジャンプをミスると、その時点でボーナスステージ終了とあっけない。遭難しても死ぬことはないけど、点数は甘くないぞ。

難度が高いボーナスステージになると、足場はほとんど見あたらない。頭上は雲が2層、3層と左右に流れているだけ。キミは流れる雲から雲へ、さらに上の雲へと飛び移るんだ。一瞬でもためらうと雲に乗ったまま流され、画面すみでポロリと振り落とされてサヨオナラ。

ジェット機なみの速さで流れる雲、幅の狭い雲。雲から雲への移動などなど、画面数を消化していくにつれ、難度はぐんぐんアップして、とても"ボーナス"とは思えない。そうだ、山にボーナスなんかあってたまるか! 山はつねに厳しいのだ!!





ボーナスステージクリア! 飛んできたニットピッカーに飛びついて次のステージへ

無理は、死につながるまずは基本と体力だ

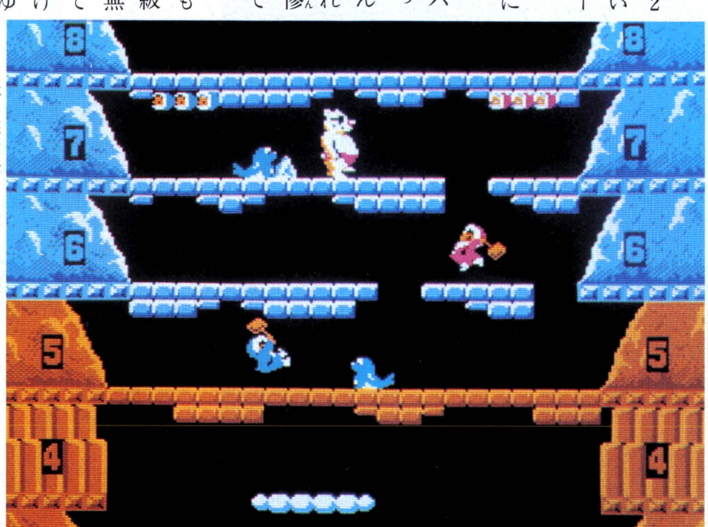
そうそう、このゲームは1人でも2人でもそのおもしろさはあまり変わらない。

ナニ!?2人で登って2人の差が開いてきたらどーなるって? いいところに気づいたぞ。実はボクもハテ? と思って確かめたんだけど、遅れてる方は無惨にも遭難してしまうのだ。

そう、力もないのに上級者のあとを無理してついていってはいけない。そーゆーときは、謙虚に「ボクにも教えてください」とリーダーをやってもらおう。そのうちキミもうまくなるさ。

岩や山をやっつけるには、やっぱり基本テクニックと体力。初めは低い山で練習するもんさ。もちろんセンスのいい人はすぐに上達するけど、なーに、山ってものは地道な努力が美しい世界だから下手だからって暗くなる必要はない。ボクはもちろん、あのメスナー(世界的に有名な登山家で、山が好きな連中なら知らないヤツはいないっ!)だって初心者の時代はあったんだから。

そして最後に言うことばはひとつ――そこにアイスクライマーがあるからさっ!



2人でも遊べるぞ! 差が開きすぎるとトロイほうが死んでしまうハメに。チームワークか、バトルモードか?

芳珍玉一(ホーチンタマイチ)のレビュー

BOX 7

それでもみなさん、ご機嫌よう！　ボクが登場して早や3ヵ月の、何かと口うるさいギョッ君である。無印良質ソフトを求めて、今月も苦言、冷言を浴びせるが、本当は優しいので切り捨て御免(ごめん)、期待しなさい。

ご案内

(独断と偏見の総合点)

- 1F　ドラゴンスレーヤー (72点)　(日本ファルコム)
- 2F　F2グランプリ (62点)　(キャリーラボ)
- 3F　妖花の謎 (60点)　(ソニー)
- 4F　王家の谷 (69点)　(コナミ)
- 5F　SNIP SNAP (68点)　(ユニス)
- 6F　バックギャモン エクセレント (59点)　(テクノソフト)
- 7F　メイズ・パニック (60点)　(アスキー)

1F ドラゴンスレーヤー

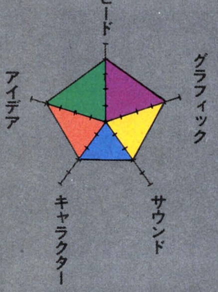
●X1／D、FM—7／77、PC—80mkIISR／88(mkII／SR)
●T(4800円、X1のみ2本組5900円)、3D／3.5D／5D(7200円)

▼ロールプレイングゲーム＝古くからのRPGファンには、アクションゲームのカラーが強すぎていまひとつ受け入れられていないけど(かく言うボクもその1人)、アクションゲームファンとか、新しいもの好きには大ウケしてるんだね、これが。

キャラクターの動きが早いし、体力・経験ともになかなか増えないんで、初めは「またかよー」と言いつつ死ぬんだけど、その増やしかたなんかを覚えちゃえばこっちのもの。FM—7版が出て、BEEPのFM系ライターのほとんどが夢中になって徹夜組もゾロゾロ。その1人のH曰(いわ)く「墓のあるところに壁か十字架で大きなイケスを作って、続々と出てくる敵を弱い順に退治すればOK」——さて、がんばってみてくれ！







2F F2グランプリ

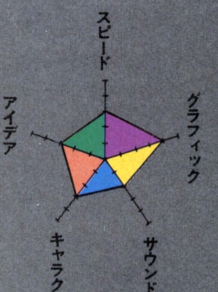
●X1、MZ—20／22、PC—88(mkII) ●T(3800円)、5D(88のみ5800円)

▼アクションゲーム＝3次元のレーシングゲームが『ナイトドライブ』以来、あまり出ていなかったところに登場したので注目されるだろうと思っていたら、やっぱり人気上昇中。

テレホビーゲームファンから見れば、なんだこの画面は！　なんだこの操作性の悪さは！　なんだこの……と厳しく評価されるところだけど、パソコンで遊べるんだからあまり無理は言わないでほしいね。コンストラクションだってついてるんだから。

最初はとにかく難しい、でも慣れてしまうといろんなテクを使える高度なゲームなんだぞ。





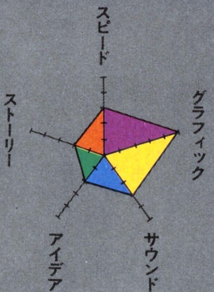
3F 妖花の謎

●SMC—777
●3.5D(6000円)

▼アドベンチャーゲーム＝SMCならではの絵の美しさはタメ息が出るほど。スピードも悪くないし、コマンド入力後の答えもシャレてるぜ！　が、が——

コマンドをファンクションキーで選ぶために、ストーリーに広がりがなくなってしまうのはしかたないにしても、1本道のアドベンチャーはいただけない。数時間の冒険で満足できるほど、最近のファンは甘くないぞ。

タイトルからシリアスなストーリーを期待してしまったけど、答えなんかはかなりギャグ。シャレてはいるけどここはひとつマジにアドベンチャーしたいところ。画面ももっと欲しかったね。





BOX 7

4F 王家の谷

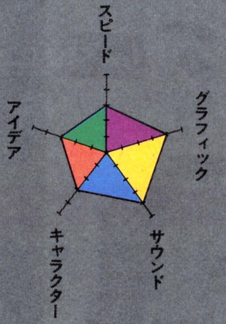


●MSX ●ROM（4800円）
▼アクションゲーム＝『アクション＋スリル（冒険）＋頭脳＝やみつき』の方程式がなりたつからこそウケるんだね。珍しいタイプのゲームじゃないばかりかそっくりソフトも多いけど、これはパソコンが最も得意とするジャンルのひとつ。

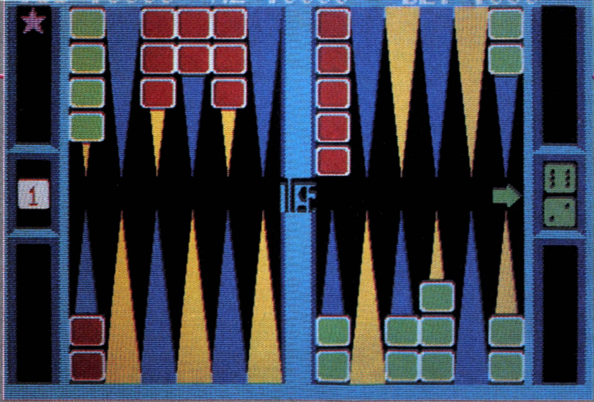
適度に頭を使わせて、それなりに誰もがある程度いいトコまでいける。つまり「今度こそ！」とつい力が入ってしまうゲーム。これぞ中毒患者を生むコツ。

で、もちろんボクもかなり夢中になったわけだけど――、でも『リアルタイムのアドベンチャー』という表現は、のめりこんだ感覚だなあ。

そうそう、BGMはかなり好み。それでノッたという話も……。

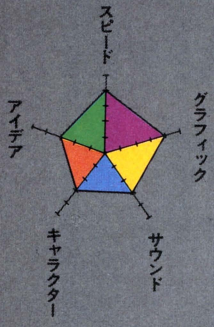


6F バックギャモンエクセレント

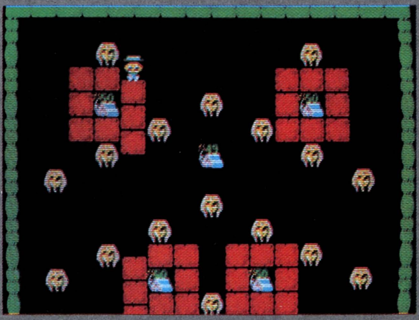


●FM―7／NEW7／77、X1 C／D、MZ―15、PC―66（SR）／88（mkII／SR）●3D／3.5D／5D（7900円）
▼ノンセクション＝何が面白いって、パッケージがそのままゲーム盤になっててサイコロやダイスまでパックされてる。「あーっ、ソフトが付録になってるんだーっ!!」と感動のあまり本末転倒してしまったボクのひと言に、「そーなの！」と答えてしまったF……。

バックギャモンならまかせなさーい！　のボクには、このソフト少なからずムッ！　コンピュータのサイはゾロ目ばかりだし、ヒットしてもすぐイイ目を出す。「いい加減にしてくれー！」と思わず叫んだね。処理は早くても、これじゃやっぱり……。正直言ってムッ！　とするのはサイの目だけ、でもそれが運命の別れ道……。



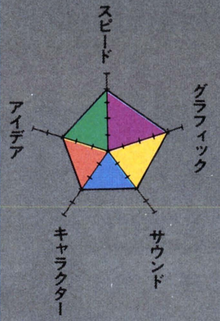
5F SNIP SNAP



●FM―7 ●T（3600円）
▼思考型アクションゲーム＝ただのパズルならパソコンでやる必要はない！　と以前書いたけど、これはその点、パズルを上手に生かしたゲームといえそうだ。アイデアそのものは新しくはない。だけど移動方法がユニーク。

たとえば画面右端のブロックを1コマ右に押すと、画面の左端にそのブロックが現れる。つまり上下左右の配列が一定のまま。それをうまく動かして『バム』を制限時間内に包囲するってわけ。物理の法則を思い出して、思わずムッ！　としたけど『カーメン不動の法則』の語呂のよさには笑ってしまったね。

問題はキーの使いにくさ。ビギナーモードで十分練習してからマジにチャレンジしよう！



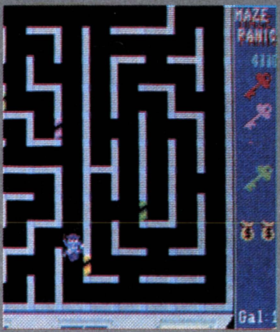
7F メイズ・パニック

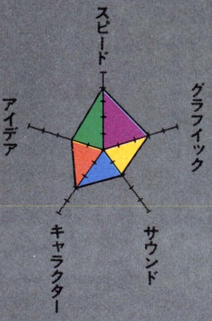
●PC―88（mkII／SR）
●5D（6800円）
▼感覚型アクションゲーム＝このゲームの目的は、女の子のヌードを見ることである。アクションゲームを1面クリアするごとに、女の子が着ているものを1枚ずつ脱いでいくという例のパターン。

ゲームは迷路の中を5人の警官の追跡を振り切って裸の女の子をつかまえるという設定。マァ、野球拳なんかよりよほど力をいれて楽しめる。爆弾をしかけて警官をノックアウトし扉を開ける色付きの鍵を手にいれたり、ハイスピード走法で女の子を追いかけたりで、ついつい興奮！　じゅるっ。警官の動きも帽子と色の違う扉に制限されているので、場面を直感的に把握することが必要になる。

欲をいえば三姉妹、もう少しボク好みだとよかったのに。







待ちに待った新作ゲームが勢ぞろい！

デビューあべにゅう

新1年生気分で今月も新作が目白押し。深夜までゲームにひたるのもいいけど、ただでさえ眠い春の朝。新学期早々、遅刻しないように気を引き締めてゲームに（？）励もう!!

（表記のご案内）
●PC—88mkII…88を含む ●PC—60SR…60、60mkIIを含む ●FM—7…NEW7を含む ●予・3800円…予価 ●T（F・3800円）…テープでFM版のみ3800円 ●AC…アクション、AD…アドベンチャー、S…シミュレーション、RP…ロールプレイ、N…ノンセクション、RT…リアルタイム

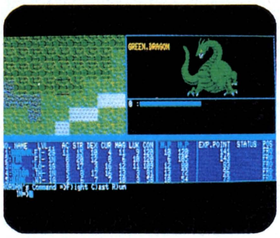
あ番地

EGGY



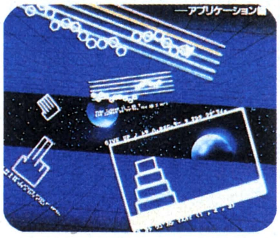
●ボーステック
●MSX ●T（4200円）
▼AC＝ボディーアーマー、エナを操作してパラシュートで落ちてくる物資を受けとる3D的スクロールゲーム。目的は、敵をやっつけて連合軍に勝利をもたらすこと。

アークスロード



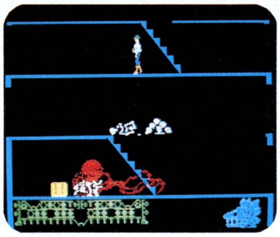
●ウインキーソフト
●PC—88（mkII／SR）
●5D（予・7800円）
▼RP＝劇画タッチの楽しい画面であきさせない！ 育てられるキャラは5人まで、地上・地下・島の中を動き回ってみよう。

SMC LOGOの世界



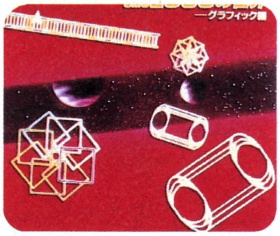
●ソニー
●SMC—777
●3.5D（5000円）
▼ツール＝〈アプリケーション編〉約50本のLogoアプリケーションプログラムでリスト処理や人工知能としての応用を学習。

AZTEC



●ソニー
●SMC—777
●3.5D（7000円）
▼AC＝（4月21日予定）画面最下段の模様には〝アイドル〟の謎がかくされている!? 宝物や武器を手に入れながら怪物に負けず目的達成まで！

SMC LOGOの世界



●ソニー
●SMC—777
●3.5D（5000円）
▼ツール＝〈グラフィック編〉約50本のLogoグラフィックプログラムで、基礎から応用までじっくり学習できる！

α・スクアドロン



●ソニー
●MSX
●ROM（4000円）
▼S＝地球の命運をかけて最新迎撃機アルファー・スクアドロンが飛ぶ。3次元のフライトシミュレータに挑戦しよう！

MSX将棋



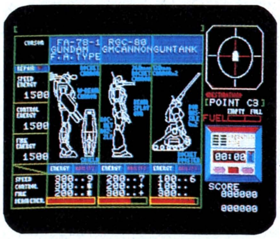
●ソニー
●MSX
●ROM（5800円）
▼N＝MSXで初の本格的な将棋対局プログラム。平手・飛落ち・角落ち・飛角落ち・香落ちの選択OK、操作性がよくて指手も早い。

ウイングマン



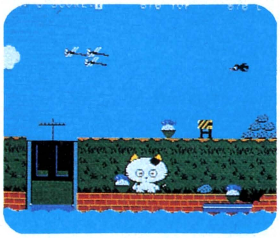
●エニックス
●XI、FM—7／77
●T（2本組・4800円）
▼AC＝少年マンガ誌で大人気のウイングマンが、そのままゲームに！ ドリムノートのおかげで学校中が大さわぎになった!?

MSV・機動戦士ガンダム



●バンダイ
●PC—88（mkII／SR）FM—7、XI（C／tu）
●T（3800円）
▼AC＝宇宙・格納庫・戦闘の各画面をいかにスピーディに切り換えて戦うかがポイント。ホワイトベースを守れ！

うちのタマ知りませんか？



●ソニークリエイティブ
●SMC—777
●3.5D（5000円）
▼AD＝昔懐しい暖かな背景の中で、猫のタマは冒険を始めました。イタズラ好きのつばめやカラス、ラジコンカー、友達のポチなどキャラも豊富。

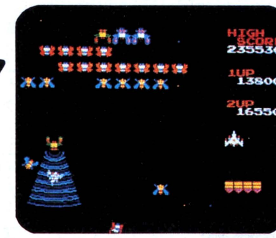
エンタテイナー



●リットーミュージック
●XI
●T（2本組・5300円）
▼ツール＝1ラインずつ3声まで音符を入力してゆく譜面入力方式の作編曲、演奏用ソフト。サンプル曲データ集も付いてます。

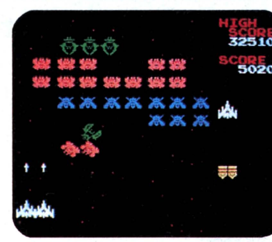


ギャラガ



●ナムコット　©㈱ナムコ
●ファミリーコンピュータ
●4500円
▼AC＝ビデオゲームでおなじみのギャラガがファミコンに登場。女の子にも人気の高い一本だから、みんなさそってトライ！

ギャラガ



●ナムコット　©㈱ナムコ
●MSX、PC−98
●ROM（4500円）、5D（予・5800円）
▼AC＝（4月上旬予定）MSXに続いてPC−98に！アクロバティックな飛行と多彩なキャラクターに夢中。

ギャラクシアン



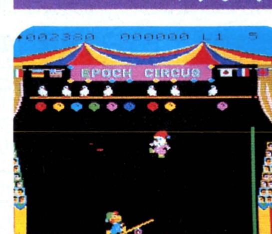
●ナムコット　©㈱ナムコ
●FM−7／77
●5D（5800円）
▼AC＝（4月予定）ジョイスティックもOKと、気分はもうゲームセンター。サウンド、動き、画面もできるかぎりオリジナルに接近！

ぐるっぺ



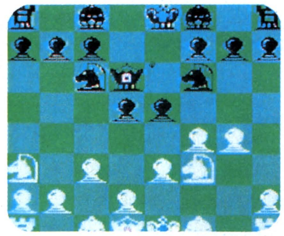
●SPS
●X1（tu）、MZ−20／22、FM−7／77、PC−88（mkII）
●T（3800円）、5D（5800円）
▼AC＝早くお友達を助けてあげて！「ぐるっぺ」は「ぺ」にアクセントを付けてね。

コミックサーカス



●エポック
●スーパーカセットビジョン
●3800円
▼AC＝ゆかいなピエロがシーソー、トランポリン、空中ブランコを使って数々の曲芸を繰り広げる！レベルは1〜5、4人まで遊べるぞ!!

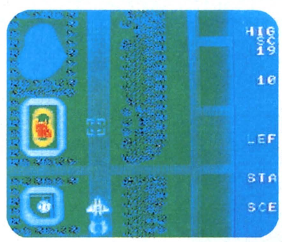
コンピューターチェス



●ソニー
●MSX
●ROM（4000円）
▼N＝チェスの正式なルールに基づいて1〜12までのレベルで楽しめる！マニュアルにチェス入門書もあるので、初心者でもOK。



サイオン



●ソニー
●MSX
●ROM（4000円）
▼AC＝驚異の3Dスペースロマン。地球は宇宙の侵略者によって支配され、人類は敵の本拠地シオクリスタルにとらえられた。仲間を救え！

ザイゾログ

準備中！

●ニデコ
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝妖しい光を放つクライムゾのエネルギーを吸収するザイゾンと、それを邪魔するデオタム。2つの新生命体がくりひろげる生存競争。

ザクサス



●エニックス
●PC−80（mkII）／88（mkII）
●T（3800円）
▼AC＝敵のサイボーグ戦士が大脱出、彼らの目標はデス・フォール基地だ。ザクサスのトラクタービームで戦士をとらえろ！

サザンクロス



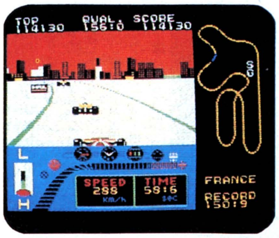
●バンダイ
●X1（tu）
●5D（6800円）
▼AD＝150を超える画面がハイスピードで展開。宇宙の彼方から送られてきた不思議なメッセージを記憶した唯一の人間であるキミは……。

ザ・ブラックバス



●ホットビィ
●PC−98／F
●5D（2DD・8300円）
▼S＝本格的な釣りシミュレーション。気象条件、湖、ポイントなど実際のデータに基づいている。釣りファンなら実際のウデと比べてみるテも。

GPワールド



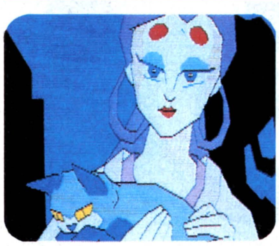
●セガ
●SC−3000シリーズ、SG−1000シリーズ
●4300円
▼AC＝（4月上旬予定）世界各国の10コースにコンストラクションつき。規定時間にチャレンジ！

重戦機エルガイム



●バンダイ
●FM−7
●T（4800円）
▼AC＝第1関門突破！と思いきや次は宇宙空間。襲いかかるヘビーメタル部隊をレーザーで倒し、宇宙ステーションへ。戦いはまだまだ続く。

新竹取物語



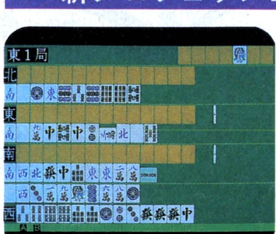
●クロスメディア
●PC−88（mkII／SR）
●5D（2枚組・9800円）
▼AD＝本物のかぐや姫を見つけるのはひと苦労。途中でゲイになったり、おぼれて死なないように行動には十分気をつけよう。

新入社員とおるくん



●セガ
●SC−3000シリーズ、SG−1000シリーズ
●4300円
▼AC＝（4月上旬予定）社内の邪魔者をかわしながら5面をクリアしてハートを集めると、憧れの女子社員と……。

新プロフェッショナル麻雀

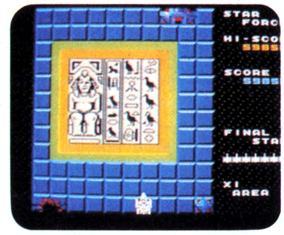


●シャノアール
●PC−60SR／66SR／80SR／88SR
●T（4800円）、3.5D／5D（6800円）
▼N＝（80／88は4月予定）"プロ麻雀"のSR版。（写真はPC−98版）

スターフォース

●セガ

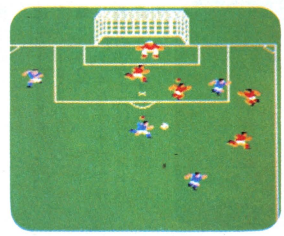
●SC―3000シリーズ、SG―1000シリーズ
●4300円
▼AC＝(5月中旬予定)上下に強制スクロールするスペース・シューティングゲーム。ラウンドは24エリア。



スーパーサッカー

●エポック

●スーパーカセットビジョン
●3800円
▼AC＝10ヵ国からチームを選んでキックオフ。ワールドカップで勝てば世界一だぞ。ドリブル、パス、ロングシュートすべて本格派。



SWATS

●ポリシー

●FM―7／NEW7／77
●5D（7800円）
▼AC＝なんと美しいグラフィック！ 画面に見とれるのはさておき、地球を守るために無数のUFO、そして敵母艦と戦ってね。

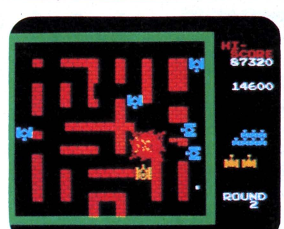


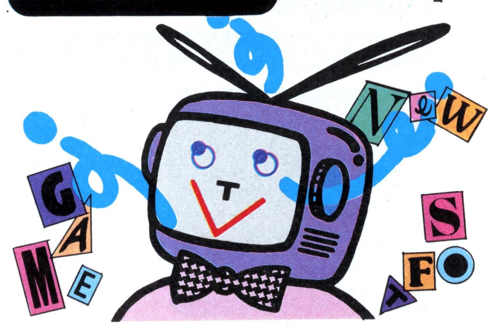
た番地

タンクバタリアン

●ナムコット　©㈱ナムコ

●MSX
●ROM（4500円）
▼AC＝不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊。司令部を守るため、キミは危険をおかして接近戦にもちこむ。連射砲で敵を粉砕せよ！

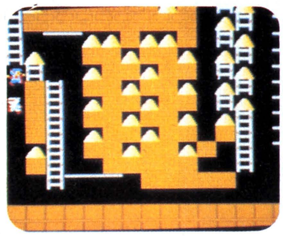




チャンピオンシップロードランナー

●ハドソン

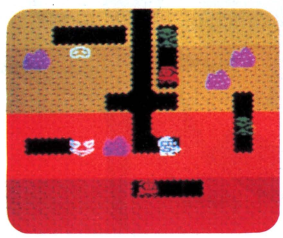
●ファミリーコンピュータ
●4900円
▼AC＝さらに難しくなったため、〝自信のない人は買わないで！〟との忠告も。画面が上下左右にスクロールするというこりようだ。



ディグダグ

●ナムコット　©㈱ナムコ

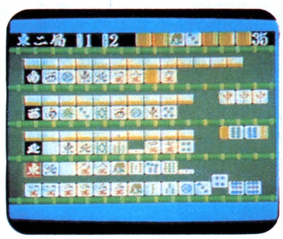
●MSX、PC―60mkII（SR）／66（SR）●ROM（4500円）、T（3500円）、3.5D（5800円）
▼AC＝（P・4月予定）モンスターを岩の下に誘いこみ一気に逆転！ 頭脳プレイを。



てつまん

●HAL研究所

●MSX
●ROM（4800円）
▼N＝見やすい画面の4人麻雀最高峰。キミの実力はどのくらいか、勘とツキを頼りにチャレンジしよう。役の解説も詳しくのっててグッ！



テニスフリーク

●ウインキーソフト

●PC―88（mkII）
●T（4000円）、5D（6000円）
▼AC＝ボールが当たらなくてイヤ！ とテニスができなかった人、喜んでね。そーゆー人のために作られました。



TRANSITT

●ソニークリエイティブ

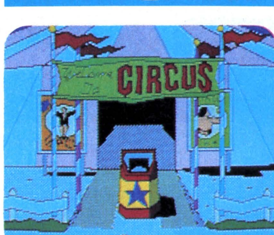
●SMC―777
●3.5D（5000円）
▼AC＝縦・横スクロールシューティングゲーム。美しい宇宙空間と謎の巨大物体のグラフィック、キミがコントロールする機体の変化にドキッ。



道化師殺人事件

●シンキングラビット

●PC―98
●5D（2枚組・7800円）
▼AD＝推理小説がそのままゲームに。ストーリーはもちろん画面を見てもビックリ。横スクロールのADなんてそうはないよ。一見の価値あり。

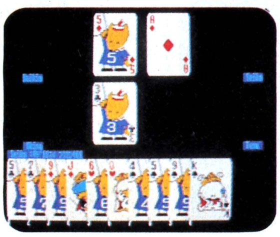


な番地

NAPOLEON

●ソニークリエイティブ

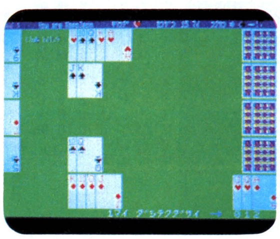
●SMC―777
●3.5D（5000円）
▼N＝コンピュータ側の4人対キミ一人。ヒットキャラクター・オンパレードのグラフィックは見ているだけで楽しさイッパイ！



ナポレオン

●ソフトプロ

●FM―7
●T（4000円）
▼N＝戦略・戦術・かけひき・探りあい……。カードゲーム・ナポレオンのおもしろさをパック。カードゲームファンはぜひ。



信長の野望

●光栄

●PC―66mkII（SR）、MSX ●T（4500円）、3.5D（6800円）
▼S＝上杉謙信、武田信玄、今川義元……。敵の武将と戦いながら天下統一をめざせ！（写真はPC―66版）

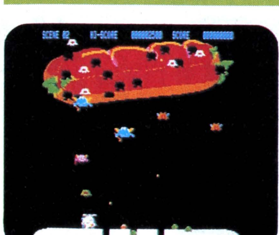


は番地

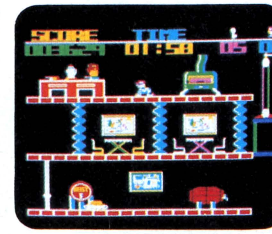
バイキン君のデンタルウォー

●ソニークリエイティブ

●SMC―777
●3.5D（5000円）
▼AC＝空中を飛びながら歯の表面への着地を狙っているムシ歯菌。神経をやられる前に空中でやっつけ、侵食されたらさっそく補修……。



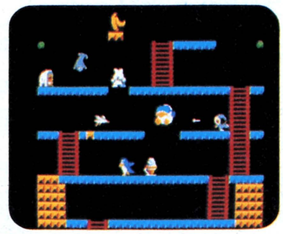
HEIST(ハイスト)



●コンプティーク

●FM—7/77/8 ●3.5D/5D(6800円)、T(4800円)
▼AC＝博物館の144もの展示室から絵画だけを盗みとろう。博物館のガードもどんどん厳しくなるぞ。

PENJAMIN



●ソニークリエイティブ

●SMC—777 ●3.5D(5000円)
▼AC＝リアルタイム・コンストラクション型のスクロールゲーム。床とハシゴを作ったり壊して20セットのコンストラクションに挑戦しよう。

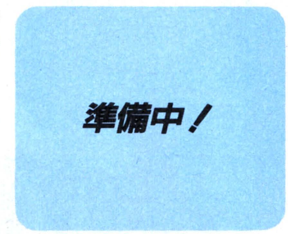
ボコスカウォーズ



●アスキー

●PC—60mkII(SR)/66(SR) ●T(3800円)
▼RP＋RT＝スレン王は10人の騎士と14人の兵卒を連れてバサム城を目指して出発、途中で味方は増えていく。暴君オゴレスを倒せ！

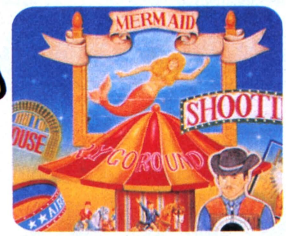
ハイパースポーツ



●セガ

●SC—3000シリーズ、SG—1000シリーズ ●4300円
▼AC＝(4月上旬予定)コナミのハイパースポーツのセガ版。高飛びこみ、跳馬、トランポリン、鉄棒の4種目。

ファンハウス　ミステリー



●スタークラフト

●FM—7、PC—88(mkII/SR) ●5D(2枚組・9800円)
▼AD＝遊園地内のどこかに婚約者が相続するはずの邸の権利書がある！ 閉園までに見つけられるかな。



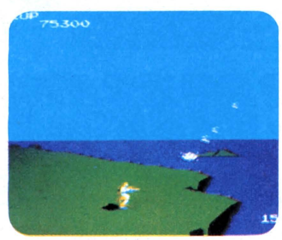
はーりい　ほぉっくす



●マイクロキャビン

●PC—66SR/98(F2/M2) ●3.5D/5D(7800円)
▼AD＝キツネの親子が織りなす人情ならぬ狐(コン?)情物語。子ギツネを助けるために母ギツネは急ぐ！

フォーメーションZ



●ジャレコ

●ファミリーコンピュータ ●4500円
▼AC＝背景画面のスクロールが横に3分割されていて遠近感がリアル！ 空中戦と地上戦が交互に始まる。ジャレコのファミコン第2弾。

妖花の謎



●ソニー

●SMC—777 ●3.5D(6000円)
▼AD＝霊界の花のオバケから村娘を守れ！ 入力はほとんど指一本でOK。ユニークな対応、画面の美しさにとにかく感動。

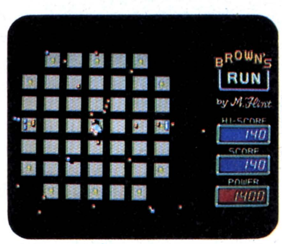
Visi Goth(ビジゴス)



●ソフトプロ

●MSX ●T(3800円)
▼AC＝魔のトライアングル海域で、キミは中世にタイムスリップしてしまった。しかもそこは吸血鬼ビジゴスがすむ古いお城。ビジゴスを倒して現代に戻れるか!?

BROWN'S RUN

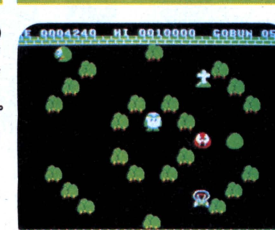


●システムサコム

●PC—98(F/M2) ●5D(2D/2DD・6800円、2HD・7800円)8D(7800円)
▼RT＋S＝微生物がうごめくミクロの世界へ！ ポリネイトをよく研究してみよう。



PRITON



●ホット・ビィ

●FM—7/NEW7/77、XI ●T(3800円)
▼AC＝単なるアクションゲームにはない、ストーリー性を持ったシューティングゲーム。フラッシュマシンを手に入れてゾンビを倒せ！

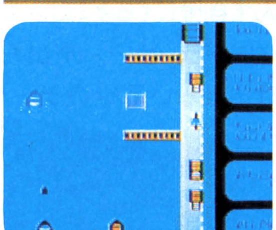
PROTECTER



●ソフトプロ

●PC—88 ●T(3800円)、5D(4800円)
▼AC＝宇宙歴1037、銀河連邦はゼンダー帝国軍の侵略をうけ、滅亡の危機に直面。キミはアースファイターにのりこみ人類の危機を救え！

RIVER CHASE(リバーチェイス)



●ソフトプロ

●MSX ●T(3800円)
▼AC＝水上警察官のキミはギャングに追われて狭い運河をひたすら逃げる！ 敵ミサイルをかわしてチャンスをみつけて水雷で反撃だ。

ヘリコイド



●マイクロネット

●FM—7、PC—88/mKII ●5D(6800円)
▼RP＋RT＝遺伝子操作による実験体フィーンは異時空の放浪者となった。4つのクリスタルを見つけ出して現時空に帰れ！

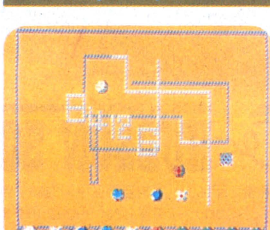
暴竜ゴジラ



●バンダイ

●XI ●T(4800円)
▼AC＝ゴジラ対人類の世紀の対決が始まった。ゴジラ抹殺兵器の完成まで、自衛隊の戦闘機や戦車隊が必死に応戦してはいるものの……。博士を守って兵器で倒せ！

リメインズロボット



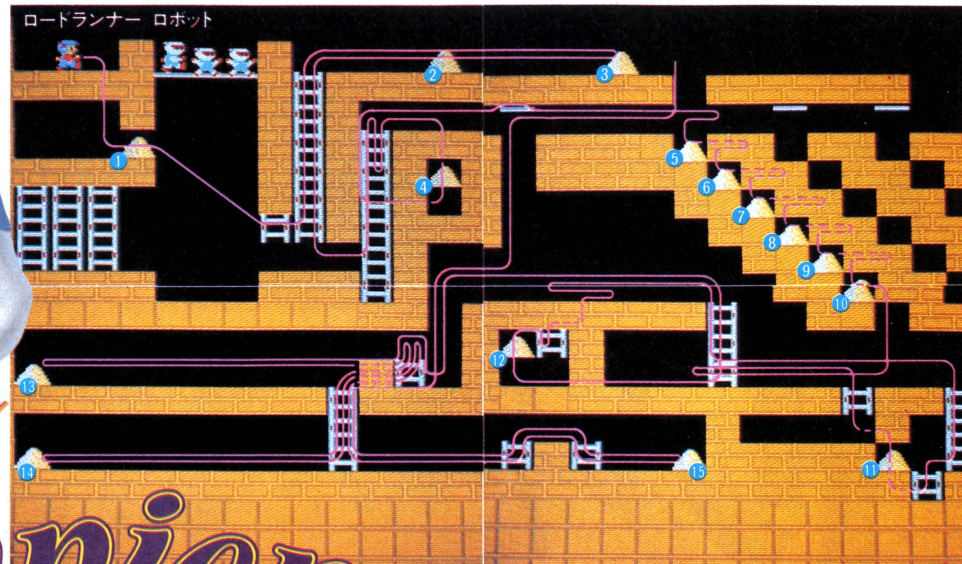
●ソニー

●SMC—777 ●3.5D(9800円)
▼AC＝プログラミング、エディターのついたロボット対戦ゲーム。1〜2人のプレイヤー、コンピュータ同士の対戦もOK。

Broderbund™

PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO., LTD. UNDER LICENSE FROM BRODERBUND SOFTWARE INC.





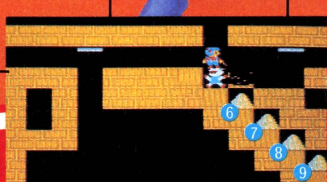
これが、第一面の全体図だ。「チャンピオンシップ・ロードランナー」では、画面が4つに分かれている。
赤線――ロードランナーが通る道
数字――金塊をとる順番

警告!
ロードランナー未経験者お断り!

Championship Lode Runner™

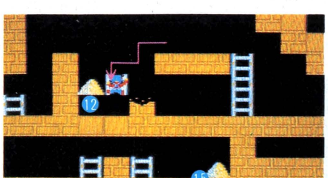
チャンピオンシップ・ロードランナー

チャンピオンへの道は、険しい。

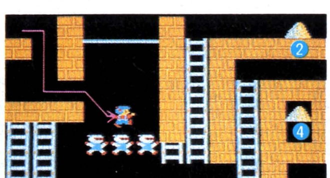


C ロボットの右側のレンガを2個ほり、ロボットが下へ落ちるのを待ってさらに2個ほる。それを繰り返す。2個ほるのを忘れないように。

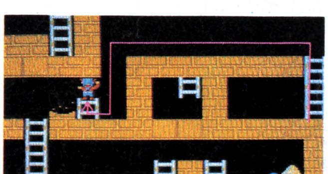
㊙テクニック、第1面大公開。



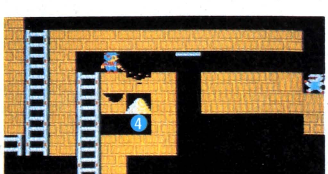
D 右のレンガを2個ほってから、はしごから飛びおりて、金塊をとる。



A ロボットの頭上をつかって、はしごに飛びつこう。はしごからレンガをほり、抜け道を作ってから、金塊をとろう。



E はしごから左のレンガをほり、それがうまる前に残りの3つの金塊をとる。あせらず、1個ずつ。



B はしごからレンガをほり、抜け道を作ってから、金塊をとろう。

みんなの人気をさらってる「ロードランナー」、知ってるよね。もう、僕なんて50面全部ピコピコだよ、なんて自慢してるキミに、これはドウダの難しさ「チャンピオンシップ・ロードランナー」が出た。どの面も、ひとつ間違えたら、絶対抜け出せない地獄のゲームだ。そこで、今回は第一面のテクニックを、㊙で公開することにした。

●チャンピオン・カードを最初に手にするのは、誰だ。

50面すべて解いた人は、ハドソンからチャンピオン・カードがもらえるよ。

●キミのつくったデザイン画面も送ろう。



ファミリーコンピュータ™
は任天堂の商標です。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌／〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

Beep
1985 5号
ビープ 5月号
昭和60年5月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻5号通巻5号
昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
発行人・孫 正義
編集人・田鎖洋治郎
発行(株)日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095 編集☎03・265・5808
定価360円

雑誌 17659—5 ISSN 0910-7681 Printed in Japan